Dreamzone

Toute l'actualité de la Dreamcast et des autres consoles 128 bits

Dreamzone

Next generation

N°28 - octobre/novembre 2001

Mark of the Wolves

Le test exclusif !

Head Hunter

Six pages pour tout savoir

La Dreamcast n'a pas dit son dernier mot

Shenmue 2, Capcom vs SNK 2, Super Robot Taisen Alpha, Ooga Booga, NFL 2K2, etc...

Virtua Tennis 2

Découvrez nos premières impressions...

Dossier GameCube

Premiers tests, première surprise : BioHazard

Canada 10,95 $, Belgique 750 Fb, Suisse 11Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 42 F

L 9578 - 28 - 35,00 F - RD

Groupe fjm Communication & Publications

le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux vidéo imports

Le magazine + son CD 35 F seulement

en vente actuellement

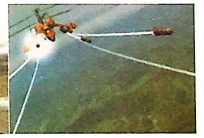
Après un numéro raté arborant une couverture d'un vert que je ne décrirai pas (autant se censurer au risque d'entrer dans une vulgarité évidente), nous sommes heureux de vous proposer un vingt-huitième numéro riche en infos et en tests. Nous avons enfin reçu les versions jouables de Tennis 2K2 et Head Hunter. Comme le montre la couverture, nous vous offrons l'exclusivité (l'un des termes préférés de notre patron) du test de Mark of the Wolves. Sans oublier des hits comme Shenmue 2, Capcom vs SNK 2, Super Robot Taisen Alpha, et bien d'autres pour ce qui est de la Dreamcast. Et Ace Combat 4, Devil May Cry ou encore Minna no Golf 3 pour la sombre PlayStation 2. Si tout se passe dans le meilleur des mondes, nous aurons reçu notre GameCube avant la fin du boudage, ce qui nous permettra de faire les premiers tests disponibles sur ce support avant tout le monde. La vie est belle, chère et pleine de rebondissements. J'avoue n'avoir jamais été très correct envers les Américains. Avouons que leur rythme de vie, leur nutrition (synonyme de "malbouffe" dans notre bel Hexagone), le catch et certains traits de leur caractère peuvent les rendre détestables (tout comme notre facilité à nous moquer de notre prochain). Mais, comme le dit si bien Bozo le Chirac, nous les soutenons à 200 % (même si ce dernier ne nous a pas demandé la permission avant de s'exprimer ainsi devant les journalistes). Voici une épreuve à laquelle le monde devra faire face avec beaucoup de tact car nous ne sommes pas à l'abri d'une nouvelle guerre. Je m'emporte dans des sujets à polémique alors parlons de choses plus inutiles. Nous sommes spectateurs, alors profitons pleinement des jours qui nous sont comptés. J'adore la Game Boy Advance. Même si cela peut être évident pour la plupart des joueurs, je suis un détracteur des portables. Ces consoles horribles qui représentent le godemichè des hommes n'a jamais été une passion après l'âge de treize ans. Oui, mon professeur d'espagnol n'admettait pas que je batte un record à Tetris pendant son cours. Mon outil de travail confisqué, j'ai préféré tourner une page et me consacrer aux consoles de salon. Mais la GBA dévoile tout son charme en offrant des produits de qualité comme Golden Sun, Mario Kart, Breath of Fire ou encore Tony Hawk 2 (pourtant, je n'ai jamais pu y jouer sur PS1 et Dreamcast). Je conseillerai donc aux individus qui ne la possèdent pas encore de se l'offrir rapidement en faisant abstraction au manque de rétro-éclairage. Deux piles, quinze heures, un bel écran, d'excellents jeux en import, que demande le peuple ! Sur ces belles paroles, pensez à vous couvrir le sexe, le temps ne joue pas en notre faveur. Il serait dommage de congeler ces cadeaux du ciel ! Complètement pété le demi-jaune...

Kyo

PS : Après vérification des futures sorties Dreamcast, nous n'avons guère d'autre alternative que de passer Dreamzone bimestriel, en espérant tenir jusqu'à l'arrêt total de la console prévu pour mars 2002. La nouvelle est tombée et j'en suis le premier navré. Mais il n'est pas question de ne consacrer qu'une dizaine de pages à la console de Sega.

Courrier p.04
Previews p.06
News Jap' p.18
Work in Progress p.28
Travelling p.30
Tests Import p.34

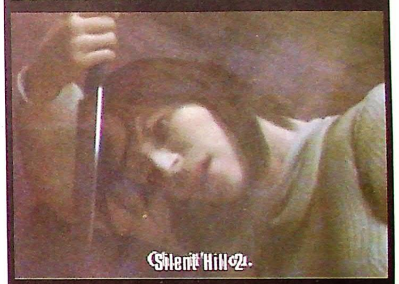
Shenmue 2, Capcom vs SNK 2, Zero Gunner 2, Sega Bass Fishing 2, Super Robot Taisen Alpha, Ooga Booga, El Dorado Gate vol.6, Mark of the Wolves, NFL 2K2, World Series Baseball 2K2



Previews multiconsole p.59

Pro Evolution Soccer, The Thing, Spy Hunter, Baldur's Gate Dark Alliance, Fifa 2002, Top Gun, Airblade, Stunt GP, 4x4 Evolution 2, Dead or Alive 3, GTC Africa, Dark Summit, Jak & Daxter

Dossier GameCube p.78
Game Boy Advance p.90
Focus p.94
Tests Play 2 p.102
Tips p.120
Internet p.122
Animaction p.124
DVD p.126
Jeux prévus p.128
En direct de la rédac' p.129
Prochain Numéro p.130



RECHERCHONS PIGISTES

Vous avez entre 20 et 30 ans, vous avez une bonne maîtrise de la langue française (niveau BAC + 2 et plus), vous êtes passionné de jeux vidéo, vous êtes du genre à vous procurer les machines dès leur sortie en magasins ! Vous êtes sur Paris ou sur la région parisienne ! Vous nous intéressez...

Pour vous faire connaître, réalisez une petite critique d'un de vos jeux préférés (1500 signes environ) et envoyez-la ainsi que votre C.V à l'adresse suivante :

FJM - service des ressources humaines
48 Bvd Pasteur - 75015 Paris

salut les zoneurs

Dreamzoneurs et Dreamzoneuses, bonjour. C'est un courrier très particulier aujourd'hui, puisqu'il ne parle pas beaucoup de jeux vidéo et de consoles, mais de l'activité de la rédac et de la vie des rédacteurs. Que voulez-vous, c'était votre humeur du mois. En attendant, c'est la forme, on s'éclate, la Cube est arrivée à la rédac, et le courrier passe de six pages à deux pages. Il ne vous reste plus qu'à nous écrire pour qu'il reprenne une forme plus dense. En attendant, on vous salue bien bas, et à la prochaine !

salut les dreamzoneurs (et la dreamzoneuse !)...

Je vous suis depuis très longtemps (c'te blague, j'suis pas un bouffon !). L'ancienne équipe du mag me manque beaucoup. Y'a pas, c'te photo des 4 Fantastiques, c'était grave bon ! Et l'Tuco avec sa boule à zéro, trop fort ! Mais au fait, où s'est t'y qui sont passés Vincent et Seba ? Le premier assurait bien comme Rédac' Chef (au moins, on n'était pas envahis par ces japoniaiseries de merde !), et le second me faisait pisser de rire avec ses blagues à deux balles et ses aventures dans la PlayNet. Enfin, faut croire que plus le temps passe, plus les choses changent. Bon allez, on passe aux questions :
Avant de passer aux questions, il faut que tu saches ce que sont devenus nos amis. Vincent passe des castings pour remplacer Kate Winslet qui a refusé de participer à Titanique, l'autre film. Quant à Séba, la rumeur veut qu'il arpente les caves de Pneuville déguié en Fantômette.

Je trouve que vos textes sont devenus moins intéressants, comme si vous vous sentiez moins concernés par le magazine. Est-ce vrai ?
Non, nous on n'a pas cette impression, mais comme tu le faisais sentir dans ton intro, c'est peut-être un peu de la nostalgie. En tout cas, l'équipe actuelle a toujours la pêche, c'est le moins que l'on puisse dire ou lire.

Kyo est-il vraiment gay ? Si c'est le cas, pourquoi n'arrêtes-tu pas de te moquer de lui ?
De toute façon, que Kyo soit gay ou pas, je ne me moque pas de lui pour cette raison. Ne considérant pas qu'être homosexuel soit une tare, je le titille parce qu'au fond, c'est un chpti gars bien.

Neo Alex a-t-il raison, es-tu aussi mauvais que ça à Sega GT ? Si je te demande ça, c'est parce que même ma sœur qui a cinq ans a réussi à gagner une course...
Ce n'est pas la question de gagner ou de perdre, mais d'apprécier de jouer ou pas. Neo Alex, il serait capable de jouer avec un trombone à coulisse, un playmobil et une pâquerette pendant des heures, alors Sega Gt ou autre chose, il fait plus la différence le pauv' vieux.

Je me demandais aussi pourquoi Titia a une aussi grande bouche sur la photo du courrier précédent. Est-ce qu'elle porte un appareil dentaire ou bien a-t-elle eu recours à la chirurgie esthétique pour obtenir la bouche de Julia Roberts (reconnais que si c'est le cas, c'est plutôt raté !) ?
Elle doit ce sourire Ultra Super Brite à notre cher Willie, qui a un léger contentieux avec la Titia, rien de bien méchant, mais les deux ostrogoths sont têtus comme des mules, alors...

Toi qui es un grand fan d'Alyssa Milano, connais-tu le jeu vidéo Who's The Boss édité par Thié ? À ce qu'il paraît, on peut mettre Alyssa à poil grâce à une série de tips !
Envoie d'urgence, de toute façon j'assume !

Voilà, je vous remercie pour le travail fantastique que vous faites depuis plus de deux ans, même si j'imagine que certains ne se rendent pas compte du travail titanesque que vous accomplissez chaque mois.

Alphonse «The Beat» Bretonoux

bonjour vous, journalistes de mon coeur

Je lis Dreamzone depuis la nuit des temps, et je dois dire que je m'éclate toujours autant. Dès que la fin du mois approche, je me lève chaque matin tel un orang-outan en rut, je ne me douche pas, et je fonce chez le libraire afin de vérifier si ma bible, que dis-je, ma raison de vivre, est enfin parue... Lorsque ce n'est pas le cas, je souffre, et mon petit cœur se brise. Mais lorsque, enfin, je peux le toucher de mes doigts, un frisson de plaisir parcourt mon corps fin et musclé. Je rentre chez moi pour le dévorer, c'est le bonheur ! Enfin bref, venons-en au fait. Je n'ai pas vraiment de questions à poser sur des jeux, mais plutôt sur vous, sur le mag... Alors on va commencer tout de suite : tout d'abord, comment se passe une journée typique de journalistes stars comme vous ? J'imagine que vous arrivez en limousine à midi, que vous jouez pendant 5 heures et que vous écrivez une page, pour partir faire la fête à 17h ?
Est-ce vraiment bien utile de préciser que ce n'est pas tout à fait le reflet de la réalité... ? On préfère arriver à 14 heures en Ferrari. Sinon, pour le reste, c'est pas mal... Trêve de plaisanterie ! Tu verrais la tête de chacun le matin, ton discours changerait du tout au tout.
Commençons par Kyo, le teint blafard, les yeux cernés, le souris béat de la veille qui s'est figé avec les verres de sangria de trop, seule la tignasse finement peignée, engluée et peinte ne bouge pas - il a tellement peur qu'on le voit les cheveux défaits qu'il préférerait se fouler un testicule plutôt que défaire son élastique. Il marche d'un pas hésitant vers son bureau et tend une main molle et ferme à la fois, en lançant un laconique «ça va toi ?» chargé d'une détresse épouvantable, des trémolos dans la voix... On est obligé de lui rétorquer : «Euh, et toi ?» ; et alors là c'est parti, la réponse va durer cinq minutes et le récit de la veille a à peu près cette allure-là : «Hier soir, y'a Manu qu'est venu à la maison, on a joué toute la nuit, et j'ai pété ma télé de rage, à l'aube, parce que depuis 2 heures du mat, les couleurs n'étaient plus bonnes.» En fait, nos amis tisaient comme des ados découvrant la sexualité, et comme au bout de deux verres ils étaient ronds comme des queues de pelle, ils ne se sont pas rendus compte qu'ils jouaient la tv éteinte. En bref, il a une tête de décrépit. En ce qui concerne Petro Solex, les choses sont plus simples, ce dernier arrive généralement de mauvaise humeur, lance un bonjour qui se mélange avec un souffle de dépit. La veille, il a toujours eu un problème, truc super important à faire, un moine tibétain l'a harcelé toute la nuit, il a sauvé six braves petites vieilles de la noyade, il a chanté une berceuse au gosse du sixième qui empêchait le quartier de dormir, en bref, il a dormi deux heures et il va nous emmerder une bonne partie de la matinée. Et enfin il y a la Titia. Le plus souvent coiffée comme une méduse engluée dans de la gelée de groseille, elle traîne des pieds comme une vieille serpillière périmée ou marche sur les talons, c'est au choix. Elle a toujours l'air de sortir d'une chambre de dégrisement qu'elle aurait occupée toute la nuit entre deux clodos moins mal qu'elle, en bref c'est pas beau à voir. Je ne vous décrirai pas ma condition par décence, mais en résumé on peut dire que nous ne sommes pas du matin.

J'aimerais savoir, maintenant que vous êtes multi-plates-formes, quelle est la console préférée de chacun de vous, tout en sachant que vous n'avez pas le droit de dire autre chose que Dreamcast ?
Si tu connais la réponse, pourquoi tu poses la question... ?

Comment fait Kyo pour être aussi beau ? Parce que c'est un vrai plaisir visuel pour les yeux ! Je l'espionne chaque nuit, avec des jumelles, alors qu'il prend sa douche...
Monsieur est routier je présume... Je transmets à l'intéressé.

Enfin, Titia. Aaaahh Titia, chaque fois que je lis un de ses textes, j'ai l'impression de boire le nectar des dieux (qu'est-ce que j'écris bien ! Je devrais peut-être envisager une carrière de journaliste, non ?). Elle a un talent fou, en plus d'être belle comme une déesse... Dommage qu'elle soit avec Kyo, je ne peux me mesurer à cet apollon... Si, je te jure, ils sont ensemble, je les ai vus sous la douche alors que j'espionnais Kyo !
Il faudrait savoir mon gars, mais on ne connaît d'autre aventure entre Kyo et Titia que celle du grille-pain et de la robe de chambre (cf. ancien Dreamzone) !

Enfin, bon, j'arrête le délire, et je redeviens un peu plus sérieux. Dreamzone, c'est vraiment le pied, je crois même que je vais me mettre à en acheter trois quatre par mois, comme ça, vous gagnerez encore plus d'argent. Allez, à plus vous tous, et continuez à nous faire de l'aussi bon travail !

Gabriel

salut les bonquignoles !

Écrire à un magazine de jeu est une première pour moi. J'ai trouvé que Dreamzone serait un bon moyen de me dépuceler.
Très franchement, nous sommes assez tristes pour toi, si comme moyen d'assouvir tes premiers émois tu as pensé à Dreamzone, c'est fort dommage. Nous sommes certains que tu aurais pu te satisfaire d'un magazine au format plus petit, car Dreamzone, même bien roulé, ça doit faire mal.

Vous arrivez bientôt au trentième numéro, vos impressions ?
Eh bien sincèrement, la nouvelle formule a eu du bon dans la mesure où elle a permis un peu à tous de voguer vers d'autres consoles sans trop se poser de questions.

Je me suis offert une Dreamcast japonaise avec Virtua Fighter 3 pour assouvir mon besoin de frapper des êtres virtuels. Depuis ce temps, je tente de trouver un intérêt au moindre jeu qui débarque sur les deux 128 bits. Il est évident que les produits actuels proposent de superbes graphismes. Mais qu'en est-il du gameplay ?
Ça dépend de l'augmentation de la recrudescence dans le monde, et surtout en Italie. Car si tu prends une cacahuète et que tu la jettes en l'air, est-ce qu'elle va retomber pareil que si tu prends une enclume et qu'on te la jette à travers la tronche ? Rien n'est moins sûr... En tout cas, si nous avons bien une certitude, c'est que pour les abeilles, c'est pareil ! En clair, rien compris à ta question, d'où ma réponse un peu évasive.

Au final, je me suis retrouvé à racheter une Saturn et une Super Nintendo. Ne trouvez-vous pas que Sony nous bourre les oreilles et le cerveau avec des chiffres dont on ne voit toujours pas la couleur ?
Écoute mon gars, c'est la porte ouverte à toutes les fenêtres ce que tu nous écris là. On est atterrés !

Pour l'instant, en dehors de GT3, Devil May Cry et Final Fantasy X, je n'en vois pas beaucoup qui utilisent le quart des capacités de la console... Et je ne parle pas de scintillement, car ce n'est qu'un détail si le reste du jeu est splendide. La GameCube est sortie le 14 septembre au Japon. Nous en sommes donc à trois consoles sur les quatre attendues. J'ai pu m'essayer aux trois premiers jeux disponibles. Luigi's Mansion est mignon, Wave Race est sympathique et Super Monkey Ball intéressant. Ne trouvez-vous pas que Nintendo a sorti sa console trop rapidement ?
Pour le savoir, il faudra paradoxalement attendre un petit peu, car un jugement hâtif est trop courant dans le monde des jeux vidéo pour qu'on s'y risque à notre tour.

Les anciens supports débarquaient avec, au minimum, un Mario. Sans parler des boutiques françaises qui la vendent en pack avec deux jeux pour plus de six mille francs. Aïe ! Désolé, je crois m'être pris un métro dans le cul (pour une fois qu'ils ne sont pas en grève). La Dreamcast s'arrête en mars 2002. Putain, deux ans (comme dirait notre guignol de président). Top, flop ? Vous le prendrez comme vous voulez. Le principal étant que notre éditeur offre aux autres supports des jeux de qualité. Pour ma part, j'attends Virtua Fighter 4 et les premières images de Panzer Dragoon 3. C'est aussi un bon moyen pour les Segaphiles de nous foutre la paix. J'aime Sega, mais de là à chier sur la concurrence (Sony ?) car ces derniers ont su réaliser une meilleure campagne de pub... Suis-je bête, si ces mêmes joueurs sortaient une console demain, ils éviteraient d'en parler à la télévision. Tel con, tel maître... Aïe, désolé, le métro laisse des séquelles. GameCube, Dreamcast, Play 2, j'ai oublié de citer Microsoft. Mais comme tout le monde s'en fout, je vais m'arrêter là. Bonne courte continuation (normal, il n'y a plus beaucoup de jeux qui débarquent sur votre support principal) et jouez bien...

Manu dit «le Pec»

News

Bah tiens... hé !

Alors voilà : je ne sais absolument pas ce que c'est, mais il paraît que ça s'appelle Let's Puyo Puyo... Ah et puis ce n'est pas tout, car je sais également que c'est édité par Sega et que ça sort au 1er octobre... À l'heure donc où vous lirez ces lignes, vous saurez peut-être de quoi il s'agit, et ça mes amis, laissez-moi vous dire que c'est une très bonne nouvelle, parce que j'ai toujours rêvé de savoir ce qu'était Let's Puyo Puyo. Sachez en tout cas que si j'ai plus d'infos, je ne manquerai pas de vous en parler...

Côté adaptation ciné

Après Tomb Raider, sombre navet soit dit en passant, après le prochain Resident Evil, c'est au tour de la saga House Of The Dead de connaître adaptation cinématographique, et déjà le projet prend forme. L'heure est actuellement au casting et les producteurs du film, messieurs Dan Bates, Mark Altman et Dan Kletzky, annoncent un budget de 15 à 20 millions de dollars, une somme plutôt honnête pour tout dire. Sortie du film programmée aux États-Unis pour la fin 2002.

La 101ème et dernière news du mois

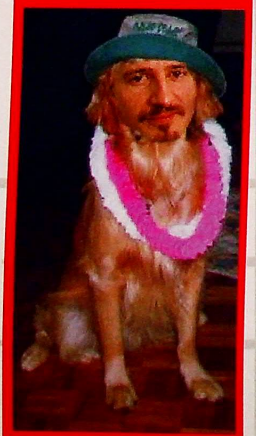
Sega a passé un accord avec Mac Donald afin de mettre en place un système d'écrans tactiles interactifs : enfants comme adultes pourraient ainsi trouver un côté du MacDo plus attrayant que celui de la nourriture. Céline demande si l'écran est fourni dans le Happy Meal, Neo Alex est très content, Kyo s'en fout (comme moi) et Tuco crie Alerte. Ah, on me dicte une phrase pour finir ma news : «Je m'appelle Titia et j'aimerais finir les news avant 8 heures ce soir, c'est mon rédac'chef qui me l'a dit». Voilà, j'ai fini les news, Kyo...

LES SUPER NOTES DE FAMITSU

Vous n'êtes pas sans connaître le fameux magazine japonais Famitsu, référence mondiale pour ce qui concerne les tests de jeux vidéo. Eh bien voilà rien que pour vous les dernières notes attribuées par le terrible magazine (je me répète, mais ça fait des caractères en plus) : 25 / 40 pour Mark of the Wolves (Kyo, quant à lui, est vraiment très déçu, lui qui l'attendait avec impatience, la suite s'annonce très mal...), 28 / 40 pour Memories Off 2nd et 29 / 40 pour Typing of the Date.

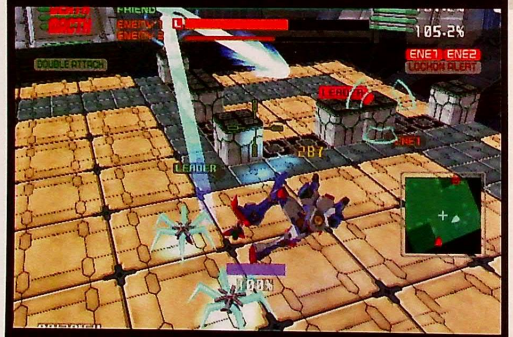
DONNE...

... Vieux Petro Solex rouillé n'ayant presque jamais servi. Par le passé, la bête a longtemps été persécutée par des propriétaires moqueurs, et il semble aujourd'hui qu'elle se laisse mourir de faim. Nous attendons une bonne âme charitable (mais alors vraiment très charitable) pour recueillir Petro Solex (quand il fait une grève de la faim, il ne coûte pas cher). Seule condition : il lui faut une vieille paire de chaussettes sales à machouiller... Mais si vous n'en avez pas, on vous le donne quand même...
555-15698721



VIRTUAL ON FORCE

Quand on constate le peu de news US ou Euro, on est tenté de déborder sur le territoire japonais pour remplir les pages : nous dirons donc que le titre dont je m'apprête à vous parler pourrait peut-être sortir un jour aux États-Unis ou en France (sait-on jamais). Et le titre en question, c'est Virtual On Force, actuellement en finition et qui devrait donc bientôt sortir. Sa particularité ? Son mode affrontement à Deux contre deux,,. Place aux screenshots...



MAXXI-GAMES

Entrez dans l'Avenir du Jeu Vidéo

6, rue d'Arras - 75005 Paris - Tél. : 01 44 07 03 77

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY : TÉL.
CRAZY TAXI : 399 FRS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC : 399 FRS
SILPHEED : 399 FRS
ALL STAR BASEBALL 2002 : 399 FRS
FORMULA ONE 2001 : 399 FRS
GRAN TURISMO 3 : 399 FRS
FINAL FANTASY X : TÉL.

DREAMCAST

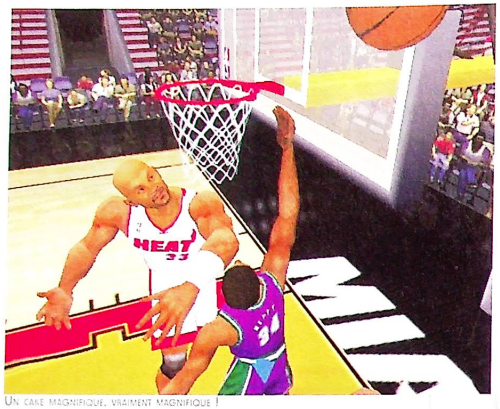
CONFIDENTIAL MISSION : 299 FRS
ROGUE SPEAR : 299 FRS
18 WHEELERS : 299 FRS
SKIES OF ARCADIA : 299 FRS
DAYTONA USA 2001 : 299 FRS
OUTTRIGGER : 299FRS
CRAZY TAXI 2 : 399 FRS
SOLDIER OF FORTUNE : 199 FRS
CAPCOM VS SNK 2 : TÉL.
MARK OF THE WOLVES : 27 SEPTEMBRE

PS1

FINAL FANTASY ANTHOLOGY : 699 FRS
FINAL FANTASY CHRONICLES : TÉL.
DRACULA CHRONICLES : TÉL.
FINAL FANTASY TACTICS : 299 FRS
PACK SQUARESOFT MILLENIUM : 499 FRS

Maxxi Games DVD
15, rue Guy de la Brosse
75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76

Maxxi Games 2
26, rue Monge
75005 Paris
Tél. : bientôt
M° Cardinal Lemoine



Un cake magnifique, vraiment magnifique !

Une petite feinte, et on contourne la défense en beauté...

ET C'EST REPARTI...

NBA 2K2

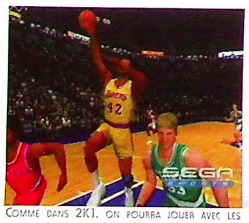
éditeur : sega - concepteur : visual concepts - date de sortie : octobre 2001 (us) - genre : sport (basket-ball)

Ah, le basket-ball ! À part le football, je ne connais rien de plus défoulant. En plus, rendez-vous compte que Michael Jordan va peut-être rejouer chez NBA. Incroyable, non ? C'est une nouvelle qui va faire grand bruit, si elle se confirme. En attendant, après les terribles attentats ayant eu lieu aux États-Unis, on ne sait pas encore quand débutera la saison régulière. On ne peut que constater une fois de plus combien la cruauté peut si souvent s'apparenter à la stupidité...

Le tir à trois points, l'arme idéale pour les p'tits joueurs.

Encore un nouveau volet de la série à rallonge qui a su lentement, mais sûrement, installer le label Sega Sports dans le cœur des possesseurs de Dreamcast. Avant d'aller faire le bonheur d'autres éditeurs, NBA 2K2 sortira dans quelques semaines sur notre console préférée. Les innovations sont, comme on pouvait s'y attendre, quasiment absentes de cette nouvelle version. En fait, l'accent a été mis sur le mode de jeu en réseau. Mais avant d'aborder ce point fort, voyons voir un peu ce que ce titre vaut. Tout d'abord, inutile de préciser que les graphismes sont les plus beaux jamais vus sur une console. Les athlètes de la NBA sont stupéfiants de réalisme, notamment au niveau des visages qui se rapprochent dangereusement de la réalité. Et l'animation n'est absolument pas en reste, avec des mouvements finement décomposés et une fluidité qui force incontestablement le respect de n'importe quel hardcore gamer. La prise en main est remarquable, que ce soit en mode Simulation ou en mode Arcade. S'il était auparavant possible de jouer à quatre en même temps avec le même jeu, le mode Online intégré à ce 2K2 permet des matchs de 8 joueurs en réseau. Avouez que c'est tout de même très intéressant. Euh... Non, pas trop ! N'oublions pas qu'il sera inutilisable pour un joueur européen. Je sais, d'emblée, ça refroidit, mais... Ce que je tente vainement de vous expliquer, c'est que si vous ne possédez pas l'une des précédentes versions de NBA 2K, vous pourrez peut-être vous laisser tenter par ce NBA 2K2. Ce dernier est aujourd'hui la référence absolue des simulations de basket. Moi, je vais retourner me faire une petite partie...

Neo Alex
(qui manie la baballe comme un pro !)



Comme dans 2K1, on pourra jouer avec les légendes de la NBA.

Ouh, ça sent le dunk !

Rien ne vaut une bonne confrontation bien rugueuse de Street Ball.

LE MAG DE LA PLAY 2

LA SOLUCE COMPLETE DE MONKEY ISLAND SUR PLAY 2

Publié par FJM Publications - Edition Mensuelle

play 2

n°12 - Septembre 2001 - 35 F

NOUVELLE FORMULE ! PLUS BEAU, PLUS DENSE PLUS FORT !

On y a joué SILENT HILL 2 l'horreur a un nom...

TIME CRISIS 2 Découvrez l'ultime shooting gun

AIRBLADE De quoi s'envoyer en l'air

L'import à l'honneur Tests de Final Fantasy X Devil May Cry, Growlanser II...

En exclusivité Les tests de Parappa The Rapper 2 et de Jade Cocoon 2

en vente chez votre marchand de journaux

Pas de doute, les replays sont magnifiques.

Une belle bagarre se prépare devant la cage adverse ...

UN BON COUP D'CROSSE AUX P'TITES MAUVAISES ODEURS...

NHL 2K2

éditeur : sega - concepteur : visual concepts - date de sortie : fin 2002 (us) - genre : sport (hockey sur glace)

Reflets sur la glace, traces de patins... Un grand luxe de détails.

Vous aimez la glace ? Vous aimez les gamelles douloureuses ? Vous aimez les grosses brutes montées sur patins ? SUPER, vous êtes fait pour pratiquer le hockey sur glace, un sport qui est au patinage artistique, ce que la danse est au tricot. Ah, cette violence a tendance à refroidir vos ardeurs ? Pas grave, j'ai de quoi réchauffer vos petites coucougnettes (non, je ne parle pas de vous envoyer Titia ou Céline en guise de bouillotte personnalisée) avec un jeu qui vous fera quasiment ressentir toutes les sensations que l'on peut avoir à pratiquer ce noble sport...

Cette nouvelle édition du meilleur jeu de hockey jamais développé sur consoles revient en force et en forme pour la fin de l'année. Bien sûr, il ne connaîtra pas la joie d'une sortie en Europe, ce sport n'étant pas la tasse de thé des éditeurs et du public en général. Pourtant, nous le pratiquons (si, si, on a même une équipe nationale !). Pour se procurer cette petite merveille, il faudra donc l'acheter en import US (ce qui est assez embêtant car, à moins de posséder une Dreamcast américaine, le jeu passe en 50 Hz et avec deux ignobles bandes noires). Comme pour NBA 2K2, les changements sont mineurs. Évidemment, les graphismes sont au top avec un luxe de détails positivement hallucinants, comme les jets de glace, les traces laissées après le passage de grosses brutes ou encore les nombreux reflets auxquels cette surface nous donne droit. Sur le plan de la jouabilité, comme pour les NBA 2K, vous aurez le choix entre un mode Arcade et un mode Simulation. Bien sûr, dans ce dernier, vous aurez un mal fou à marquer, surtout si vous n'utilisez pas un minimum de stratégie. À deux, on s'amuse tout de même rapidement, car l'ensemble est plus accessible qu'un jeu de football américain. Pour conclure, je dirai que la seule innovation proposée par ce 2K2, c'est un mode de jeu en réseau permettant à 8 possesseurs de Dreamcast de s'affronter dans le même match. Ferons-nous le test ? C'est une bonne question...

Neo Alex (qui a une petite idée de l'endroit où il voudrait planter sa crosse)

Proche de la réalité ? C'est un euphémisme !

Allez, il faut absolument récupérer le palet !

Si c'est pas du talent...

OUUAAAIIIISSS !

Ouaaaais, j'ai toujours pas trouvé de news US ou euro, alors je vais vous parler des derniers chiffres de ventes des titres Dreamcast au Japon ! Vous aussi vous êtes contents, je le sens ! Allez, c'est parti : Capcom VS SNK Millionaire Fighting 2001 est récemment parvenu à la quatrième place des meilleures ventes, avec un total de plus de 88.000 pièces vendues. Quant à Shenmue 2, c'est la 12ème place qu'il occuperait, avec un cumul de plus de 107.000 pièces... Ouuuaaaaaaaiiiiiissss !!!!!!!!

ILS S'ASSOCIENT QUOI...

Le jeu vidéo est aujourd'hui terrain de business et les associations naissent de partout : Sega, Sony et Namco, c'est visuellement d'actualité et à l'entente de ces trois noms, on peut se dire que les résultats pourraient bien être à la hauteur de nos espérances de joueurs. Voilà, comme il n'y a rien d'autre à dire, je vais arrêter là... Le principal, c'est que vous sachiez qu'il y a collaboration... collaboration entre les trois monstres... Voilà...

APRÈS BARBIE SPORT ÉQUESTRE

Vous connaissez certainement le penchant des petits Nippons pour les courses de chevaux... Mais saviez-vous que des simulations de courses de chevaux existaient bel et bien sur consoles ? Après un Derby Owners Club, c'est au tour, aujourd'hui, de Derby Owners Club 2 de voir le jour. Les différences ? Vraisemblablement pas grand-chose : quelques améliorations graphiques pour plus de réalisme, une option timing ainsi qu'une séparation des phases d'entraînement par rapport aux courses même...

La news du mois qui claque

Oyé oyé : grande nouvelle. House of the Dead 3 serait toujours listé sur le site de Sega Japon... Aaah, je vous calme, héin là ? Mais... vous allez me dire : «C'est pas normal puisqu'il est annulé sur Dreamcast...». Ben oui, c'est ça le truc : c'est que c'est pas normal... Cela dit, la vie est bizarre, on ne sait jamais ce qui va se passer, c'est comme ça... Moi, je suis quand même interloquée par une telle annonce, je crois même que je vais intituler ma news : «La news du mois qui claque»...

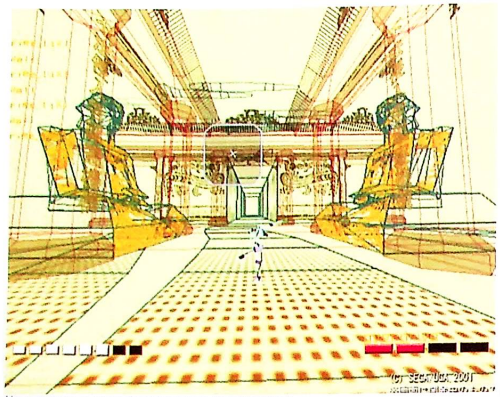
Propeller pour plus tard

En raison des derniers attentats tragiques qui ont frappé New York, Sega a pris la décision de déterminer de nouvelles dates de sortie pour les versions américaine et japonaise de son Propeller Arena. Les scènes de survol des villes en avion n'ont pas été jugées les bienvenues en cette période, mais Sega confirme qu'il ne s'agit pas tant d'annulation que de simple report en témoignage de respect pour les familles. Pour l'heure, aucune date n'a été définie, mais vous pouvez d'ores et déjà oublier celles du 25 septembre aux USA et du 4 octobre pour le Soleil Levant. Quant à nous, mystère...

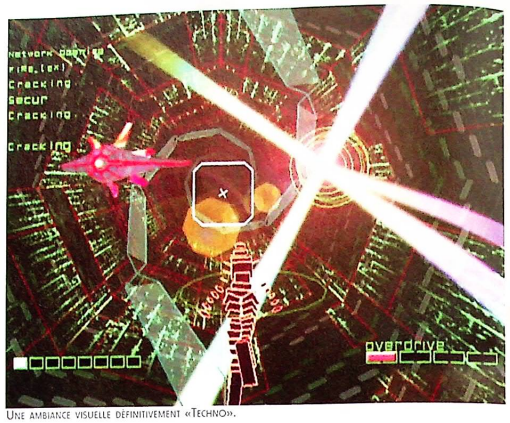
Quelques dates européennes

Quelques reports de date sont à attendre en ce qui concerne notre petit calendrier officiel. Voici donc ce qu'il en sera :

90 minutes : 26 octobre
Head Hunter : 16 novembre
Virtua tennis 2 : 23 novembre
Floigan Bros. : 23 novembre
Shenmue 2 : 30 novembre
Rez : janvier 2002
Propeller Arena : janvier 2002
Phantasy Star Online version 2 : février 2002



Un exemple de la pauvreté graphique des premiers niveaux.



Une ambiance visuelle définitivement «Techno».

La révolution ?

Rez

éditeur : sega - développeur : sega - date de sortie : novembre 2001 - genre : shoot em up

À l'heure actuelle, on a un peu l'impression que l'univers du jeu vidéo vit sur son fonds de commerce. Rares sont les jeux faisant preuve d'un tant soit peu d'originalité. Les concepts n'évoluent quasiment pas, seules les techniques de programmation se perfectionnent pour proposer chaque jour des graphismes ou des animations toujours plus réalistes. Heureusement, parfois, au détour d'une avalanche de clones sans âme, on découvre la perle rare, le titre qui saura nous proposer de nouvelles sensations. Mais alors, Rez sera-t-il cette perle ?

Imaginé par Tesuya Mizuguchi, Rez a déjà fait l'objet d'une preview dans un précédent numéro de Dreamzone. Là, vous aviez découvert combien son concept était radicalement différent de ce que les shoot'em en 3D nous proposaient jusque-là. Originalité graphique, utilisation inédite de la musique dans un jeu vidéo, Mizuguchi, je l'espère, va peut-être éblouir le monde avec sa nouvelle création. En ce qui concerne l'aspect shoot'em up, je vous rappelle que nous sommes en face d'une vue à la Panzer Dragoon (ou à la Star Fox). Notre vaisseau (ou humanoïde) évolue dans un univers en 3D précalculé dans lequel il n'est pas possible de choisir sa direction. Pour éliminer les nombreuses formes étranges que contiennent la demi-douzaine de niveaux de Rez, vous disposerez d'une arme principale rapide, mais peu puissante, et d'un lock automatique permettant de lancer des rayons meurtriers sur vos différentes cibles (jusqu'à six). Moins rapide, cette arme est tout de même la plus utile et la plus intéressante en même temps. Fondamentalement, nous sommes donc en face d'un mélange de Raystorm et de Panzer Dragoon. Heureusement, il y a ce fameux système d'utilisation des bruits et tempos. Mais ce n'est pas tout, un tout nouveau système graphique faisant son apparition avec Rez. Comme je vous l'avais précédemment expliqué, les premiers niveaux sont en 3D fil de fer, vos exploits transformant au fur à et à mesure l'environnement. Des structures apparaissent, elles gagnent de la couleur et se précisent jusqu'à se voir dotées de magnifiques textures. C'est assez impressionnant à voir, je vous l'assure. Reste à espérer que le challenge soit à la hauteur pour que le plaisir soit total. Encore quelques semaines de patience et nous découvrirons peut-être un nouveau hit sur Dreamcast (et un peu plus tard sur PlayStation 2).

Neo Alex (qui continue de saliver)

De nombreux effets spéciaux seront présents.

Ouah, c'est le grand retour de la 3D fil de fer !

Monsieur Mizuguchi fait essayer son jeu lors d'une rave party au Japon.

Quel frimeur celui-là !

Un arbitre sévère, mais juste !

Alors, c'est un but, oui ou non ?

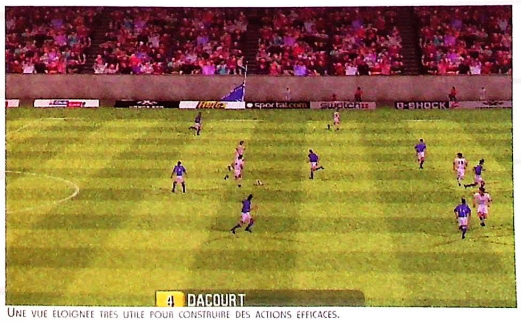
90 minutes

éditeur : sega - développeur : smilebit - date de sortie : fin octobre (europe) - genre : sport football

En ce moment, nous nous faisons beaucoup de souci pour l'avenir de Dreamzone. Eh oui, comprenez que même si une bonne partie d'entre vous nous restent fidèles, les autres ont préféré rejoindre la concurrence. Ah, que la vie est cruelle ! Du coup, vous risquez fort de ne plus nous voir qu'une fois tous les deux mois. Pas grave, après tout, vous nous avez supporté pendant déjà presque trois ans. On peut comprendre que voir nos sales têtes (oui Titia, même toi !) ne vous fasse plus trop rire. C'est la fin d'une époque...

Cela fait déjà très longtemps que les possesseurs de Dreamcast attendent la sortie d'une véritable simulation de football. Sentiment légitime au vu du résultat désastreux obtenu jusque-là par des titres comme UEFA Championship et autres World Wide Soccer (rien à voir avec les versions Saturn). Seul Virtua Striker 2, jeu d'arcade particulièrement beau mais trop simpliste, avait réussi à tirer son épingle du jeu et connu un léger succès. Aujourd'hui, la dernière console de Sega (snif !) pourrait bien enfin connaître son heure de gloire avec un certain 90 Minutes. Même si ce nom peut vous sembler stupide, sachez que le jeu est l'œuvre de Smilebit, une équipe de programmeurs qui s'était déjà chargée des World Wide Soccer de la Saturn (une référence pour les Segamaniaques). Beaucoup plus simulation qu'arcade, 90 Minutes proposera 32 équipes internationales (ça, c'est confirmé !) et quelques grands clubs européens (là, c'est moins sûr !). Vous pourrez participer à plusieurs compétitions à travers 3 modes de jeu : Exhibition (jouable jusqu'à 4 !), World Championship et Domestic League. Pour les puristes, sachez que seront possibles cinq configurations différentes de stade, et le réglage de la météo (une bonne chose que de pouvoir jouer sous la pluie). Vous le voyez, tout semble donc réuni pour que les possesseurs de Dreamcast puissent enfin se réjouir. Malheureusement, les graphismes ne semblent pas pour le moment à la hauteur de nos espérances. Dommage...

Neo Alex (qui voit déjà la France gagner la prochaine Coupe du Monde)



Une vue éloignée très utile pour construire des actions efficaces.

Fais la touche, nous, on veut voir du beau jeu !

Tout le monde il est grillé.

Des paysages diversifiés.

De l'inédit ?

Bomberman Online

Bomberman Online

éditeur : sega- concepteur : hudson soft- date de sortie : 20 octobre 2001 - genre : action

Dans la vie, il y a les jeux intelligents mais pas en 2D, style Kurushi, et il y a les jeux en 2D mais pas intelligents du tout, style Capcom vs SNtruc. Au milieu de tout ça trône fièrement Bomberman qui depuis des années s'adapte, mieux qu'aucun autre titre de sa génération, à chaque support. Aujourd'hui, Bomberman, c'est un peu comme Tetris : qui ne connaît pas son enseigne et qui ne connaît pas son principe ?

Évidemment, quand on voit les nombreuses versions du jeu qui ont vu le jour, toutes consoles confondues, on peut se demander si une évolution est encore possible, s'il n'a pas atteint son degré de perfectionnement ultime depuis déjà bien longtemps. Pourtant, chaque fois, c'est le succès public assuré et la recette semble ne jamais prendre une ride. En toute logique, il s'agissait pour les concepteurs de cette version Dreamcast d'analyser les dernières prétentions du monde vidéoludique, et d'en retirer le meilleur pour leur progéniture. C'est ainsi que Hudson Soft a choisi cette fois d'adopter la technique en vogue du Cel Shading qui, sous les enseignes de Jet Set Radio, de Klonoa ou encore de Sonic, semble faire prendre un tournant important à l'avenir du jeu vidéo. Et puis, parmi les dernières options à explorer sur Dream, il y avait bien entendu l'ouverture conséquente à la communauté online et là, il était évident que Bomberman pouvait en tirer un intérêt considérable en raison du succès de son mode Multijoueurs. Nous voilà donc avec un Bomberman Online jouable en réseau jusqu'à 10, dont le graphisme est stylé et somme toute plutôt joli, et dont les décors se révèlent une fois de plus aussi variés qu'originaux. Ceci mis à part, le principe reste le même point pour point, et vous devriez reprendre facilement goût à cette bonne recette, au fond restée inchangée...

Titia

Ooooh, c'est mignooooon...

Un Bomberman méchant ?

Là, ça devient compliqué.

Et tout ça en temps limité, oui mosieur. Aaaah, les miracles de la technologie...

Sale trogne celui-là.

Les meilleurs sites internet

offert à l'intérieur !
250 LOGICIELS OFFERTS !
INTERNET, COMPTA, FINANCE, BOURSE, JEUX DRÔLE, SEXY, ARCADE...

L'ANNUAIRE DES
MEILLEURS SITES INTERNET

LE MAG + LE CD 39 F SEULEMENT

OFFERT AVEC CE MAGAZINE

CULTURE
DIVERTISSEMENTS
EMPLOI ET FORMATION
ECONOMIE
SHOPPING
GASTRONOMIE
INFORMATION
SANTÉ
SPORT
LOISIRS
VIE QUOTIDIENNE
INFORMATIQUE
VOYAGES

LES MEILLEURS SITES PASSÉS À LA CRI...

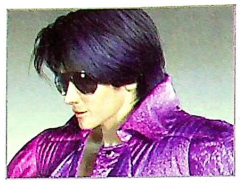
SPRAY PAINT

Le magazine + son CD - 39 F seulement
en vente chez votre marchand de journaux

NEWS JAP

Steevy a fait des émules

D'un côté, Jin Kazama, de l'autre, Violet. D'un côté, le héros du troisième Tekken plus classe que jamais, de l'autre, Violet. D'un côté, un bourrin avec un style de combat totalement différent de son ancienne version, de l'autre, Violet. Je vous reparle de cette future daube, mais je me devais de vous présenter ce cher Violet.



Bastide n' Green 2

Ce n'est guère le titre du jeu, n'ayez aucune inquiétude. En revanche, c'est le futur produit prévu en salles d'arcade qui ravira mon cher camarade : le passe-partout des greens, l'excité du club, celui qui s'enfile un tee dans le postérieur plus vite que son ombre, j'ai nommé Manouche Bastouch. Le jeu est graphiquement supérieur à Minna no Golf 3 sur PlayStation 2, mais son côté trop réaliste ne rendra pas les parties aussi sympathiques. À voir...

Les graphistes auraient pu soigner l'ombre du golfeur.

Un coup difficile à réaliser, et le vent n'arrange rien...

Il s'agit de ne pas foirer son coup. Manu l'aurait raté à coup sûr.

Les décors de fond sont soignés.

Maximouille

PS2 Désolé pour le titre, ça me démangeait... Capcom prévoit de sortir sur PlayStation 2 une pseudo-suite au terrible Ghouls and Goblins. Souvenez-vous, un vieux moustachu (Alex était déjà là ?) courait dans des décors en 2D. Tout en balançant des lances aux ennemis, il essayait de récupérer des armures sans se faire toucher, au risque de finir en caleçon. Ce prochain titre semble prometteur et garde l'esprit de l'ancien hit. Cette fois, il faudra s'habituer à la 3D. Votre héros pourra réaliser divers coups spéciaux et son arme sera bien plus utile. On l'attend avec impatience à la rédaction.

Gran Daubismo

Dieu, que les effets de lumière sont réussis.

On pourra même changer de couleurs : génial !

Les replays sont de toute beauté. Profitez-en pour observer la modélisation des caisses.

PS2 C'est signé Atlus et ça s'appelle Touge 3. Rien à dire, la modélisation des bolides est impeccable : Polyphony Digital n'a plus qu'à réapprendre à programmer une bonne simulation, car ce soft propose des comportements réalistes, des bruits de moteur identiques aux originaux et des décors de rêve. Merci Atlus... Le premier qui l'achète a un gage...

Toujours plus

PS2 Voici des photos supplémentaires du très attendu Guilty Gear X Plus. Nous vous parlions du stage ajouté et d'un Art Gallery : il est aussi question de deux combattants en plus des anciens. Ces personnages sont connus des fans du premier, puisqu'il s'agit de Kliff (le vieillard) et Justice (le superbe boss final qui nous a fait perdre la tête plus d'une fois). Une très bonne nouvelle !

C'est une arme, ça ?

Justice est énorme et fait très mal.

Espérons qu'il ne soit pas le nouveau boss final, car je pèterais encore les plombs.

Comme c'est joli

PS2 Le troisième Tokimeki Memorial propose des écrans non fixes pour une fois. Les filles que vous voyez sur les photos bougent réellement. On s'y croirait un peu plus. Je n'ose même pas imaginer les futurs jeux hentai de ce style. Cela ne fait pas de ce produit une bombe pour autant...

Ils peuvent se le mettre où je pense

Voici la présentation des différents héros de Final Fantasy Unlimited. Si ce nom ne vous dit rien, sachez que c'est la future série télé qui sera diffusée au Japon par SquareSoft à partir du 2 octobre. Ils semblent tous très jeunes pour des héros, relativement laids et peu soignés. Heureusement, le méchant semble réussi, bel effort...

Versons une larme

Voici le septième et dernier chapitre des «El Dorado Gate». C'est dommage, de quoi vais-je me moquer maintenant ? Ah oui, Tekken 4. Cette série était une tare à mes yeux pour trois raisons. La première : le héros avait franchement une sale gueule. La seconde : le système de combat était pitoyable. La troisième : la musique typique Street Fighter n'a jamais été appropriée. Dommage, car j'adorais le style graphique. Si ces trois éléments avaient été réussis, j'aurais sans doute terminé ces jeux avec beaucoup de plaisir. Capcom compte sortir un box en série limitée pouvant contenir les sept chapitres.

Ecouille le poiscaille

PS2 Après m'avoir endormi sur Dreamcast, le «soporificateur» débarque sur PlayStation 2. Les graphismes sont identiques, l'ambiance Prozac est toujours garantie, la sauvegarde de bébé baleine est toujours en première mission, mais les amoureux de Walabi Park s'y retrouveront. Allez les enfants, chantez avec moi : It's a smaaaaaaallll worldddddd...

Speed News

Enfin une date

Square EA (Electronic Arts, pour ceux qui ne le savent pas encore) prévoit de sortir son Final Fantasy X en version us pour le mois de janvier 2002. Bonne nouvelle ? Oui et non. Si les voix anglaises sont de mauvaise qualité, le jeu perdra beaucoup de son ambiance. Alors prions ensemble mes frères, et surtout, suçons Sony pour ne pas nous offrir des voix françaises. Je sens déjà le casting : Christian Clavier (Tidus), Loana (Yuna), Sim (Wakka), Gégé Depardieu (Auron), et bien d'autres.

Un marché prometteur

Rares sont les jeux que je possède en version us. Et pour cause, ils sortent trop tard par rapport à la version originale japonaise. Je ne préfère même pas aborder le marché européen, je risquerais de m'emporter. Sachez que Mark of the Wolves sortira au mois d'octobre de cette année sur Dreamcast. Ça change des conversions de KOF 99 Evolution et Last Blade 2...

Les bonnes nouvelles s'enchaînent

Namco vient tout juste de confirmer la sortie de Vampire Night sur PlayStation 2 pour le 6 décembre au Japon. Cette version proposera quelques suppléments comme le mode Original dans lequel vous remplirez différentes missions avec des bonus à la clé. Je suppose que l'on pourra se servir du Guncon 2.

I'm still alive

Je viens tout juste de terminer l'info sur Vampire Night que j'apprends la sortie imminente de Gun Survivor 2 : Biohazard Code Veronica en version japonaise pour le mois de novembre sur PlayStation 2. Plus de missions et de stages qu'en arcade, un pack super cher avec le pistolet de Namco intégré, une nouvelle apparition de la belle Claire Redfield, merci Capcom.

Bouffage de mechas garanti

Mobile Suit Gundam : Federation vs Zion est le prochain jeu d'arcade signé Banpresto. C'est en quelque sorte un jeu de baston en 3D, c'est en quelque sorte un mauvais jeu de baston 3D, mais c'est en quelque sorte (suis-je lourd ?) co-développé avec Capcom. Je serais curieux de voir un Hadoken Gundamien. Le jeu débarque pour le mois de novembre sur Play 2 et Dreamcast. Je suis ravi, même si ce n'est pas le cas pour tout le monde.

Ouais, Cool, Wouhou

Tel était le cri de guerre des réformés P4, engagés pour l'occasion dans une émission sur Mé je crois... Je vais vous dévoiler une news ultra secrète que vous devrez garder pour vous. Taro & Holiday, le fabuleux jeu de communication (celui avec un chat blanc tout plat) de Sony sortira le 29 novembre (mon anniversaire !). Je prie pour que ma copine ne me l'offre pas.

NEWS JAP

Suikoden 3

Restons sur nos gardes

Dreamcast (jap) - Conception : KCET - Distribution : Konami - Nb de joueur(s) : 1 - Date de sortie : décembre 2001

JE NE VOIS PAS POURQUOI L'AUTRE IMBECILE SE MARRE.

Je suis un fan inconditionnel des deux RPGs présentés ce mois-ci dans ces quelques pages de News Japon. Et pourtant, je reste sceptique sur ces deux mêmes produits. L'un propose des héros moins charismatiques (Growlanser 3), l'autre choisit la 3D pour rester au goût du jour. Dommage, car à la vue des premières photos, ce n'est pas terrible. Supérieur à du Wild Arms 3, mais je m'attendais à une 2D extraordinaire. Ce n'est pas ce qui fait le charme de cette série, j'en suis conscient, mais c'était le minimum attendu.

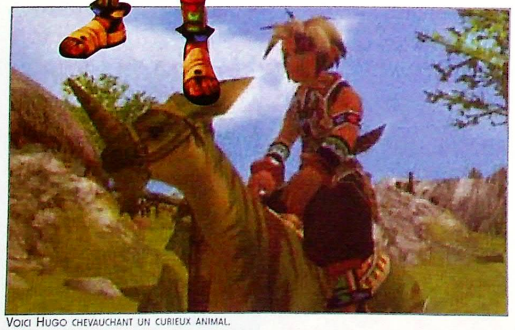
CELA CHANGE DE L'ANCIEN STYLE GRAPHIQUE.

VOICI LES COMBATS : JE NE COMPRENDS GUÈRE L'ANGLE DE VUE CHOISI. ON VERRA BIEN...

LA CARTE N'A PAS CHANGÉ : ON SUIT UNE TRAJECTOIRE PRÉDÉFINIE.

PS2 Après un premier chapitre sympathique mais court, et un second terrifiant, je n'attendais que les premières photos du troisième pour m'épanouir. Je ne sais guère si les anciens combattants seront jouables (les programmeurs en ont mentionné quelques-uns, mais pas la totalité), si nous découvrirons une centaine de guerriers tout au long du jeu, mais une chose est sûre : il débarque à la fin de l'année, et je vais fêter Noël dignement au côté du nouvel héros en bataillant ferme face à l'ennemi (un calmant et au lit, le Kyo...). Je prie pour que la compatibilité avec les anciennes Memory Cards fonctionne, afin que nous puissions "loader" notre ancienne partie. Je n'ai que trois prénoms à vous offrir, le quatrième étant le héros principal que vous devrez renommer. Chris est vêtu d'une armure, et son visage est très efféminé (Lady Oscar ?). Ged ressemble à Viktor, pour ceux qui ont joué aux deux premiers Suikoden. Hugo est le dernier, et semble assez jeune. Enfin, le nouvel héros ressemble aux deux autres. Il ne porte pas de bandana, mais use du fameux bâton chinois que l'on voit dans la plupart des films de kung-fu. On retrouve les attaques groupées, mais je ne peux vous confirmer les angles de caméra pendant les combats. Je rappelle que le jeu sera entièrement en 3D. Pour le moment, ce n'est pas terrible ; il reste encore quelques mois pour arranger tout ça...

Kyo



VOICI HUGO CHEVAUCHANT UN CURIEUX ANIMAL.

LES PHOTOS SONT TIRÉES D'UN MAGAZINE JAPONAIS. VOILÀ POURQUOI ELLES SONT DE MAUVAISE QUALITÉ.

La preuve en images

PS2 On nous avait confirmé l'existence des héros de Final Fantasy dans Kingdom Hearts, le prochain SquareSoft en partenariat avec Disney. Voici donc Tidus et Wakka de Final X, et Selphie de Final Fantasy VIII. C'est un début, mais qui laisse présager un jeu bourré de surprises. Je veux mon Squall.

SEUL REGRET ? SA POITRINE A DISPARU. MANU, SON HABIT N'EST PAS TRANSPARENT IMBÉCILE !

TIDUS ? EH OUI, SAUF QU'IL A DE LA GUEULE MAINTENANT.

ILS AURAIENT PU INTÉGRER SA BELLE ÉPÉE AU FORMAT SD !

JE DOUTE QUE NOUS PUISSIONS REJOUER AU BLITZ-BALL. MAIS LA STAR EST LÀ.

Merci From Software

GAME CUBE Après avoir déballé une série de jeux sur PlayStation 2, les responsables des Armored Core et Evergrace prévoient un nouvel Action RPG pour la GameCube. Son titre ? Golden Star Mountain. Vous jouerez le rôle d'un jeune chasseur de primes et vous traverserez diverses contrées plus ou moins dangereuses. Votre arme ? Un flingue. Votre partenaire ? Lassie chien fidèle. Des nouveaux coups ? Bien entendu. Autre chose ? Un café, l'addition. Je suis nul ? Sans blague...

Pour être poli

X-BOX Voici une news X-Box... Je vous présente Mush Mukumo, et c'est signé From Software. Derrière ce titre assez ridicule, se cache un jeu d'aventure futuriste dans lequel vous jouerez le rôle d'un flic. C'est plutôt joli !

Plaisir personnel

Dreamcast Voilà, on est le 17 septembre et d'ici dix jours débarque le meilleur jeu de baston 2D signé SNK. J'ai nommé Mark of the Wolves. On lui reprochera simplement de sortir tardivement. Il ne fera guère de l'ombre à Capcom vs SNK 2 sur le plan graphique et pourtant, je sens que je vais prendre mon pied plus rapidement sur ce Mark of the Wolves. Et puis, rien ne vaut Rock Howard avec une telle animation (digne de Street 3 Third Strike) et les fils de Kim. Je sais, je vais le tester dans ce même numéro, mais je tenais à en rajouter une couche...

Moi y'en a rien comprendre

Je dois vous gâcher la surprise les amis, mais c'est pour votre bien. En finissant Shenmue deuxième du nom, vous obtenez ce truc : Shenmue version Saturn. Grosse blague de M. Suzuki ? La version sur laquelle travaillait les programmeurs à l'époque ? Possible sortie d'un nouveau jeu 32 bits ? Mystère ; je vous tiendrai bien évidemment au courant.

UN TITRE QUI LAISSE RÊVEUR.

RYO N'A PLUS DE PANSEMENT ?

ON RETROUVE LES COMBATS EN 3D.

LE VIEILLARD SÉNILE SERAIT PRÉSENT ?

SPEED NEWS

On s'en fout

Hudson annonce la sortie de son Momotaro Electric Railway X : Chapter of Kyuushuu sur PlayStation 2 pour le mois de décembre, au Japon bien évidemment. Jouable jusqu'à quatre, il a le mérite d'affronter Capcom dans la guerre des titres les plus longs et les plus ridicules dans l'histoire du jeu vidéo.

Pour les passionnés

Voici la liste des jeux confirmés qui seront présentés au Tokyo Game Show 2001. Une première liste plutôt alléchante. Dommage que nous ne puissions y être présents :

Enix
Dragon Quest IV (PS, RPG)
Snap Kids (GBA, RPG)
Deep Fantasia (PC, Online RPG)

Capcom
Onimusha 2 (PS2, Action Aventure)
Maximo (PS2, Action Aventure)
Battle Network Rockman EXE 2 (GBA, Action RPG)
Rockman X6 (PS, Action)
Hitsusi no Kimochi (GBA, Action)

Namco
Moto GP2 (PS2, Course)
Time Crisis 2 (PS2, Gun Shooting)
Vampire Night (PS2, Gun Shooting)
Xenosaga Episode 1 (PS2, RPG)
Tekken Advance (GBA)

Hudson
Robopon 2 Ring Version (GBA, RPG)
Robopon 2 Cross Version (GBA, RPG)
Momotarou Festival Rokuemon Ishikawa Gate (PS, Daube)
Blender Bros. (GBA, Action)

Taito
Monster Traveler (GBA, RPG)

Sunsoft
Kids Station : Mischievous Mon (PS, Kids)
Kids Station : Bahba Papa (PS, Kids)

C'est confirmé

La version us de Shenmue 2 ne proposera pas de dialogues en anglais, mais simplement des sous-titres. Bien entendu les neuneux, les voix sont en japonais ! Il ne sert donc plus à rien d'espérer des voix françaises ! Je pensais qu'ils étaient fiers de leur version us ! Ils l'ont même ressortie au Japon rien que pour ça ! Ah, ils pensent le sortir plus vite ainsi et que ça leur coûte moins d'argent...

Sony will never end

Namco se voit développer SoulCalibur 2 (titre non-définitif) et Ridge Race New Version (titre approximatif) sur PlayStation 2 (titre évident). En revanche, Dead to Rights (titre officiel), leur Syphon Filter-like, garde son exclusivité Xbox (titre ridicule) de trois mois.

NEWS JAP

Onimusha 2

Quatre pages sur tout ce que vous n'avez jamais voulu savoir

Éditeur : Capcom - Concepteur : Capcom - Date de sortie : 7 mars 2002 - Genre : pseudo Survival-Horror

Du poil aux oreilles ?

Après un premier opus particulièrement détaché du style Resident Evil, d'une part en raison de son background médiéval japonais, d'autre part en raison de son gameplay résolument plus axé action, Capcom redonne aujourd'hui vie à son hit encore fraîchement sorti en France. En définitive, Onimusha 2 se profile bel et bien sur l'horizon du Soleil Levant ; néanmoins, il faudra attendre le 7 mars de l'an 2002 avant de pouvoir s'y essayer : à grand projet, longue échéance...

Des petits points blancs sur la langue : c'est une angine...

Et ils ressuscitèrent des flammes de l'enfer...

PS2 Les screenshots sont en nombre, les informations le sont moins et pourtant, c'est bien un quatre pages qu'il me faut vous délivrer sur l'embryon grandissant de Capcom. Que vais-je donc bien pouvoir vous dire au fil de ces lignes, qui puisse me faire atteindre mon quota de caractères minimum ? Bon, parlons tout d'abord de...

Pas du brouillard, pas de la pluie : de la brume.

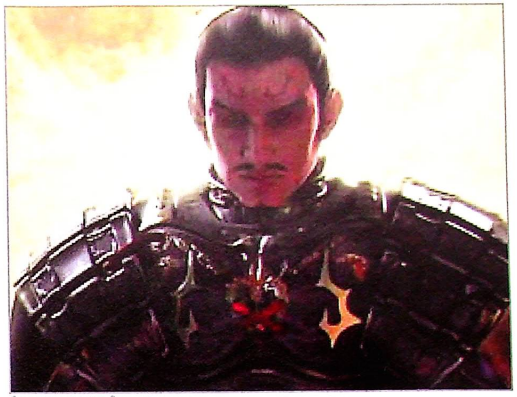
Ce que nous savons...

Après les sombres événements qu'il a récemment vécus, Samanosuke a choisi de prendre une retraite anticipée afin de se consacrer à une nouvelle quête, moins dangereuse : l'exploration des charmes de la princesse Yuki, qu'il s'est quand même fait chier à sauver, ne l'oublions pas... 1573 : une dizaine d'années ont passé et les rides gagnant le faciès de notre beau gosse, il ne semblait plus guère d'actualité de s'appesantir sur sa personne. En fait, le problème ne se sera pas tant posé pour le casting des bad guys qui, pour leur part, ne connaissent pas franchement vieillissement ou sénilité (une chose dont Neo Alex saurait mieux vous parler que quiconque, lui qui vit si mal la dégénérescence de ses 28 ans).

On garde donc les mêmes vilains méchants : une armée ténébreuse conduite d'une main de fer par Nobunaga Oda, revenu une fois de plus du royaume des morts où il tendait un tant soit peu à se décomposer, en dépit de ses cures de Viagra et de ses exercices de muscu. Envahissant les contrées, il trouverait cette fois-ci un adversaire à sa taille en la personne du célèbre samouraï

Oui, oui, de l'animation dans les décors.

Un boss... entouré.


Toujours pas mort ?

Magie ?

Cet homme semble très doué pour le camouflage...

Quelle star ce Géant vert...

Capcom, quand tu nous tiens...

Du Survival Capcom, il y en a désormais à la pelle, du moins si l'on considère qu'il s'agit bien chaque fois de véritable Survival. Capcom en avait jusqu'alors respecté les principes au fil de ses épisodes de Resident Evil. Il en avait même compris toute la subtilité avec la sortie de son premier Dino Crisis, où votre manque manifeste de munitions vous obligeait à prendre vos jambes à votre cou, dinosaures à vos fesses, pris dans une montée d'adrénaline insupportable. Ce fut finalement la sortie des derniers Dino 2, Devil May Cry et Onimusha 1 qui proclama un certain détachement de Capcom pour le genre... Mais je vous le dis : Survival will strike back...

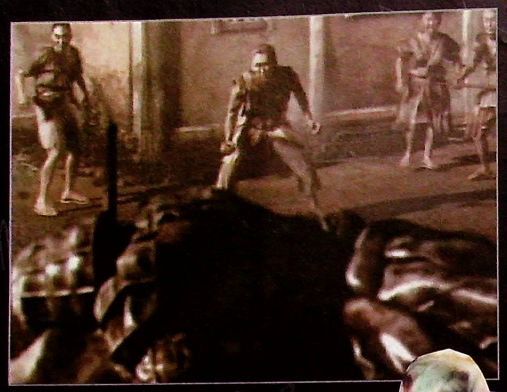
Action : ça tourne...

Eh oui, le vent tourne, puisque Capcom tenterait de reprendre un rythme un peu moins effréné, un peu plus Survival-Horror en qui concerne les combats. De l'action donc, mais sans excès, avec un retour aux véritables sensations de stress, de peur et de danger d'antan. En bref, tout ce que j'aime : fini le beat 'em all sans intérêt, béni soit le Survival. Vive Onimusha 2, vive Capcom !... Et il y a intérêt à ce que ça se confirme...

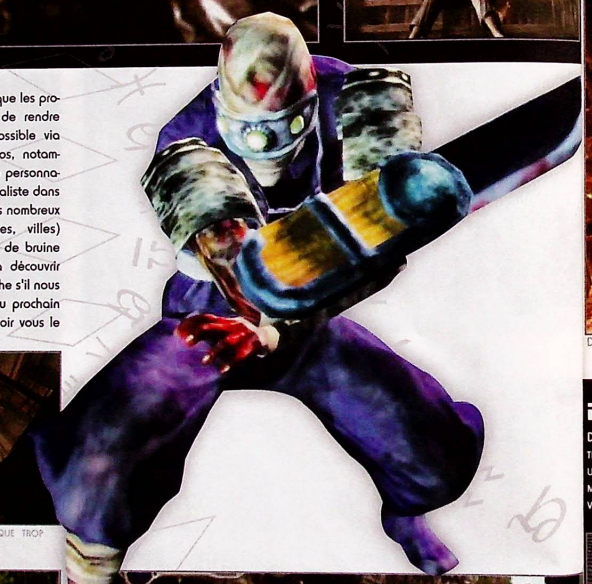
NEWS JAP

DES CINÉMATIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES

CAPCOM NOUS AVAIT DÉVOILÉ L'ÉTENDUE DE SON SAVOIR-FAIRE LORSQUE NOUS DÉCOUVRIONS LA CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION AU PREMIER ONIMUSHA : TOUT BONNEMENT SPLENDIDE ET BLUFFANTE DE RÉALISME. CE NOUVEAU VOLET NE DEVRAIT PAS FAILLIR À CETTE RÈGLE D'OR QUE SEMBLE S'IMPOSER CAPCOM : APRÈS TOUT, SQUARE N'EST PAS LE SEUL À MANIPULER LA CHOSE AVEC AISANCE. EN ATTENDANT, VOICI QUELQUES APERÇUS DE CE QUE NOUS ADMIRERONS BIENTÔT...



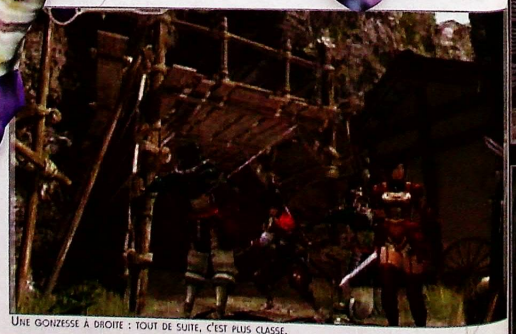
Yagyuu Juubei, qui n'entend pas laisser impuni un tel crime envers les siens. À ses côtés, trois personnages nous ont été dévoilés : Oyuu, jeune femme ninja, Magoichi, maître d'armes et compagnon, et Hideyoshi Kinoshita, ancien commandant d'armée reconverti contre le mal. Côté concept, Capcom a déclaré privilégier, pour ce nouvel opus, les relations des personnages à l'action pure, et il semble que les changements ne s'arrêtent pas là. Techniquement, si le précalculé est toujours d'actualité concernant les backgrounds, il faut croire que les programmeurs se sont efforcés de rendre l'ensemble le plus mobile possible via l'usage de Full Motion Videos, notamment. Il est évident que votre personnage s'intègrera de façon plus réaliste dans des décors animés, vivants. Les nombreux extérieurs (forêts, campagnes, villes) seront ainsi enrichis de pluie, de bruine ou de divers autres effets à découvrir dans un futur proche (très proche s'il nous était possible de participer au prochain Tokyo Game Show pour pouvoir vous le décrire). Pour le reste des innovations, cela, seul l'avenir nous le dira. Mais pour l'heure, cumulons les caractères, les lignes et les colonnes et parlons de...



OUI, OUI, DE L'ANIMATION DANS LES DÉCORS.

DES CAMÉRAS QU'ON NE CONNAÎT QUE TROP BIEN...

DES DÉCORS TOUT EN FINESSE.



UNE GONZESSE À DROITE : TOUT DE SUITE, C'EST PLUS CLASSE.

Ce que nous ne savons pas...

Le principe des magies, tout d'abord, laisse quelques interrogations en suspens, à savoir si leur gestion reste la même ou si des changements sont à prévoir. À supposer également que les combats se fassent plus rares, comme écrit plus haut, comment Capcom compte-t-il pallier ce nouveau vide ? Plus d'énigmes, plus d'exploration, plus de dialogues et de cinématiques ? Enfin, cette persistance qu'a Capcom à stagner dans le système Old School du background fixe (en dépit de ses performances atteintes pour la réalisation de Devil May Cry) laisse-t-il supposer en contrepartie perfectibilité et nouveauté des techniques employées ? Ce dont nous n'avons aucune idée également concerne les détails du scénario, encore relativement flou à nos yeux... 2872 caractères... hmm, parlons maintenant de...

Ma grand-mère qui fait du vélo...

Enfin, quand je dis "Ma grand-mère fait du vélo", oui et non, je parle, je parle et je m'emporte : ma grand-mère ne fait plus de vélo depuis bien longtemps, c'est un fait, mais il fut bien une époque où elle devait en faire. En fait, je devrais même dire "Il fut bien une époque où elleS devaiENt en faire" puisque j'en ai deux... des grands-mères (Coucou Mamie Vander et Mamie Sodoyer !). Non pas qu'elles aient été athlétiques, mes grands-mères... Ça, je n'en ai aucune idée, à vrai dire... Mais je pense résolument que rares devaient être les femmes à ne pas faire de vélo en ces belles années... Et puis le vélo, c'est pas comme le cheval ou la natation : on ne va pas au travail aussi facilement à dos de cheval ou en nageant qu'à vélo, par exemple, c'est aussi une question de pratique... Voyons voir... combien... ah : 3547 caractères... Ciao les amis !

Titia

DE JOLIES COULEURS !

DES DÉCORS TRÈS "BÔ"

D'UNE VARIÉTÉ ÉVIDENTE, LES DÉCORS DE CET ONIMUSHA 2 VOUS EMMÈNENT DANS UNE VÉRITABLE EXPLORATION DU JAPON MÉDIÉVAL. UNE CHOSE QUE L'ON N'AVAIT MALHEUREUSEMENT PAS VRAIMENT PU APPRÉCIER DANS UN PREMIER VOLET TROP CLOS. BEAUCOUP D'ESPACES NATURELS DONC ET ENRICHIS, QUI PLUS EST, D'EFFETS D'ANIMATION SUPERBES ET PROMETTEURS : JE VOUS LAISSE DÉCOUVRIR CELA EN PHOTOS... À MOINS QUE VOUS NE VOULIEZ QUE JE PARLE DE MES DEUX GRANDS-MÈRES QUI FONT DU VÉLO ?

HÉROS MALGRÉ LUI

HÉROS MALGRÉ LUI EN EFFET, PUISQUE LA NOUVELLE STAR QUI AURA SERVI DE MODÈLE À L'ÉLABORATION DU HÉROS N'EST PLUS DE CE MONDE DEPUIS PLUS D'UNE DIZAINE D'ANNÉES MAINTENANT. IL EST ÉVIDENT QU'UN TRAVAIL COLOSSAL A DÛ ÊTRE EFFECTUÉ SUR LA MODÉLISATION DU PERSONNAGE, AFIN QUE LES TRAITS DE YUSAKU MATSUDA SOIENT RESPECTÉS AU MIEUX. EN ATTENDANT, LE RÉSULTAT PRÉSENTE UN RÉALISME ÉVIDENT ET L'ON PEUT D'ORES ET DÉJÀ AFFIRMER QUE YAGYUU JUUBEI N'A RIEN À ENVIER À SAMANOSUKE...

DES GOUTTES DE PLUIE PLUTÔT RÉUSSIES.

UN GRAND MOMENT DE JOUISSANCE...

LA PETITE ROUTE OÙ MA GRAND-MÈRE FAISAIT DU VÉLO...

NEWS JAP

Hudson cartonne sévère

GAME CUBE

Il est clair que cet éditeur sait tout mettre en œuvre pour montrer une console sous son meilleur jour. Observez bien ce nouveau Bomberman. Les graphismes sont superbes et fins, loin des flous insupportables des autres jeux N64. Attendez... Mais c'est sur GameCube. Ah bah non, c'est franchement de la merde...

Le sauveur du huitième péché

PS2

Si Namco se démarque grâce à ses quatre Ace Combat et son «indétrônable» SoulCalibur, il se ridiculise avec les derniers Tekken. Nous garderons toujours en mémoire le deuxième chapitre pour ses nombreuses innovations. Mais cela ne nous enlèvera pas l'amer goût de bâclage sur les trois derniers produits (Tekken 3, Tag Tournament et aujourd'hui Tekken 4). Le passage à la vraie 3D se déroule assez mal, et le jeu propose des graphismes fades. L'interactivité avec les décors est bien trop limitée, et le visuel est à des kilomètres du quatrième Virtua Fighter ou du troisième Dead or Alive. Il y aurait tant de critiques à rajouter, mais je me les garde pour le test. Aucune date définitive à vous proposer. Mais j'aime toujours ce cher Lei, dont l'arrivée dans le deuxième Tekken a ravi les fans de Mr Chan. Leur ressemblance ne fait aucun doute tant dans les attitudes que dans la manière de combattre. Voici donc différentes photos montrant ce policier chinois sous plusieurs angles.

Le look est toujours identique.

Toujours aussi peu de détails sur les vêtements.

Le personnage semble avoir pris du charisme. Les positions ont plus de style qu'avant.

Les impacts des coups ne rendent pas en photo, mais gardent une certaine violence.

Comme moi, il en a profité pour se couper un peu la queue...

La même chope qu'il utilise depuis le début.

Lupin : gentleman, cambrioleur

Le plus célèbre des détectives japonais avec Ryo Saeba n'est autre que Lupin. Son nom dans l'anime «le château de Cagliostro» a été censuré, dans le but de ne pas confondre avec ce cher Arsène. Qu'on est cons des fois. Bref, vous avez sans doute entendu parler d'un futur jeu d'arcade jouable avec un gun, comme dans un House of the Dead ou encore un Time Crisis usant de cette fabuleuse licence. Voici les premières photos, bande de veinards. Même si la plupart ne connaissent pas la série télé. Quel dommage !

Comme dans Virtua Cop, vous utiliserez des véhicules.

Nos trois héros reviennent en pleine forme.

Je rappelle, pour les lents du cerveau, que c'est un shoot à l'égal de House of the Dead ou Time Crisis.

Graphiquement, c'est très sommaire...

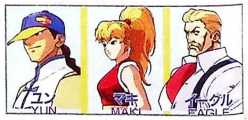
Réservé à une élite ?

PS2

D3 Publisher prévoit de sortir un jeu de volley-ball sur PlayStation, puis un jeu de tennis sur PlayStation 2. Ce dernier, celui qui nous intéresse pour le moment, débarquerait le 22 novembre au Japon. Son titre ? Love Smash ! Super Tennis Players. Certains jouent à Virtua Tennis, d'autres à de la merde. Chacun ses goûts, me direz-vous...

Rien à faire là

Je sais qu'une partie de ce magazine est réservée à la Gameboy Advance, mais je ne savais pas si Alex allait tomber sur cette petite info, donc j'en profite pour vous en parler. La version de Street Alpha 3 proposera trois nouveaux personnages, dont voici les artworks. Autant Eagle m'est indifférent, autant je suis ravi de pouvoir jouer avec Maki et Yun.

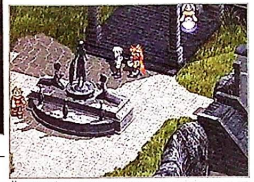


Growlanser 3

Atlus se déchaîne

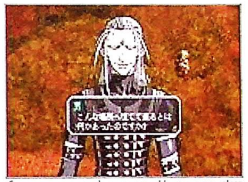
Play 2 (Japon) - Éditeur : Atlus - Concepteur : Career Soft - Date de sortie : premier trimestre 2002 - Genre : RPG

Les dessins sont toujours en haute résolution.



J'ai adoré le style graphique du précédent, je ne peux donc pas être choqué.

Pour être franc avec vous, je n'ai pas encore eu le temps de finir le deuxième chapitre. Et voilà que l'on nous propose déjà les premières images du Trois. J'avais pu découvrir les artworks dans le box Growlanser 2, mais je ne pensais pas qu'il débarquerait aussi rapidement. Voici donc les photos et premières infos, histoire de vous tenir au courant. N'imaginez pas qu'il sera facilement disponible en France. Il vous faudra aussi le commander au Japon. Tout le monde s'en fout ? OK, je peux écrire mon texte principal.



Comme je vous l'expliquais, Urushihara s'est moins foulé pour ce troisième Growlanser.

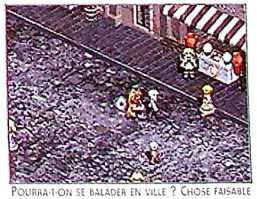
Vous devrez encore booster vos magies.

PS2

Sous-titré The Dual Darkness, Growlanser 3 garde le style graphique des deux premiers. Le moteur n'a donc pas évolué, et je ne vais pas m'en plaindre. Contrairement au troisième Suikoden, il ne risque pas de décevoir les fans. J'en profite pour vous donner plus de précisions quant à sa future date de sortie. J'ai mentionné quelques lignes plus haut qu'il débarquerait le premier trimestre 2002. C'est faux, puisqu'ils ont choisi de le lancer avant la fin de l'année. Bref, ceux qui liront ce texte inintéressant connaîtront la vraie date... Qu'est-ce qu'on se marre. Satoshi Urushihara est de retour avec son équipe. Career Soft parle de combinaisons de magies afin d'obtenir une plus grande puissance. Il serait aussi question de donjons aléatoires (le genre de passages que je déteste). Côté scénario, le jeu se passe mille ans avant le tout premier chapitre. Vous jouerez un héros amnésique qui sera aidé par la fille du roi. Le caractère de votre personnage principal changera selon les réponses que vous donnerez aux gens. Pour le reste, rien n'a changé. Le système de combat est le même, l'angle de vue durant les batailles est identique et ceux qui ont apprécié l'ancien chapitre ne pourront que l'adopter. Seul regret ? Sans doute Urushihara, qui a été moins inspiré côté design des héros.

Kyo

Anette ne vaudra pas Sharon ni Riviera.



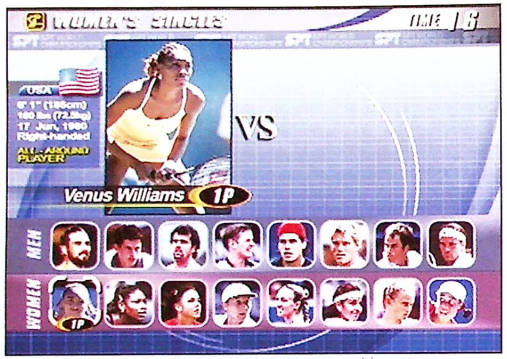
Pourra-t-on se balader en ville ? Chose faisable dans le premier, puis retirée dans le second.

Désormais, le héros se bat avec une épée digne de l'arme de Siegfried dans SoulCalibur.

WP WORK IN PROGRESS

Virtua Tennis 2

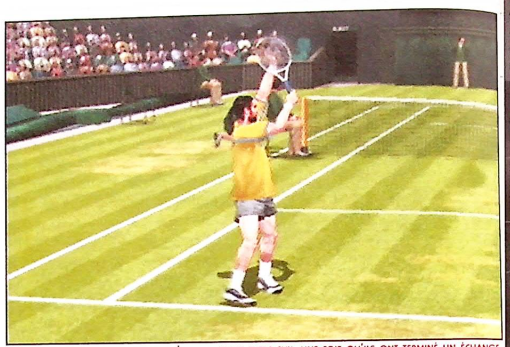
Virtua Tennis a largement contribué à une partie du succès de la Dreamcast, tant par ses graphismes et son rendu exceptionnel, que d'un point de vue technique avec une animation à toute épreuve. Les amateurs du jeu en général, et du Tennis en particulier, pouvaient enfin se dire qu'ils avaient trouvé le titre qui allait les tenir en haleine indéfiniment. C'était sans compter sur Virtua Tennis 2, la suite, tout simplement.



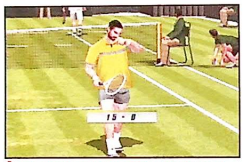
Une interface qui change, et beaucoup plus accueillante que dans le précédent opus.

Bienvenue les filles !

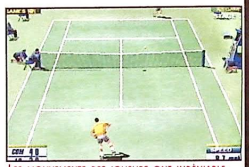
Oyez, oyez, gentilshommes et gentilles femmes, Virtua Tennis 2 est enfin arrivé à la rédac. Non, non, pas la version complète du titre, mais un petit sample suffisamment bien avancé pour nous donner une idée précise de ce que sera le futur de cette suite tant attendue, sauf par Kyo (pour ceux qui n'auraient pas suivi les mésaventures de Kyo et de sa raquette lors du précédent épisode de Dreamzone, on va brièvement résumer : Kyo et Roger vont jouer au tennis ; Kyo tout content loupe une marche dans l'escalier ; dans sa chute, le manche de sa raquette vient se loger, avec force, dans un endroit que la morale réprouve. Résultat immédiat, coussin hypodermique pendant huit mois, rectoscopie pendant six semaines pour retrouver les éclats de raquette et enfin une aversion totale de Kyo pour le tennis, qui normalement devrait encore durer longtemps). La grande nouveauté, tout le monde le sait, c'est l'arrivée de la gent féminine dans l'arène de la balle jaune qu'est Virtua Tennis 2. Malheureusement, si on retrouve avec plaisir les sœurs Williams, Mary Pierce, Davenport et d'autres joueuses encore aux talents extraordinaires, d'un point de vue sportif, dans le soft, il manque cruellement deux figures emblématiques de la nouvelle génération : Anna Kournikova et Martina Hingis. Mais bon, même s'il ne s'agit que de tennis, comme la modélisation des personnages a été singulièrement améliorée, on se dit que les deux petites auraient été parfaites pour guider par nos petites mimines. Quelques joueurs répondent eux aussi à l'appel (Rafter) et d'autres semblent ne plus faire partie des réjouissances (Courier). En tout



Il arrive que parfois les joueurs s'applaudissent entre eux, une fois qu'ils ont terminé un échange qu'ils estiment difficile ou magnifique.



Rafter fait partie des nouveaux personnages masculins avec lesquel vous pouvez jouer.



Les mouvements des joueurs ont indéniablement gagné en décomposition et en fluidité.

Au niveau de la ressemblance, c'est quand même pas mal.

Finalement, ils n'ont pas été très tendres avec Mary Pierce...

Non seulement la modélisation a gagné en précision sur les visages, mais aussi dans le comportement qui est de plus en plus conforme avec la réalité !

Développeur :	Sega Sports
Éditeur :	Sega
Genre :	Tennis
Sortie prévue :	novembre 2001

COURTS MAIS BON

L'ordinateur est le seul à décider de la beauté de vos coups. En effet, les ralentis ne sont pas sélectionnables à outrance. Il faudra vraiment faire un coup magnifique pour qu'ils se déclenchent. De plus, ils sont courts dans le temps et mettent plus en avant la puissance que la finesse dégagées par certains aspects du tennis. Comme dirait Coluche, moi, ça m'arrange. En tout cas, c'est une initiative sympa, qui propose des ralentis efficaces, ne cassant pas le rythme de la partie tout en nous faisant profiter des meilleurs échanges.

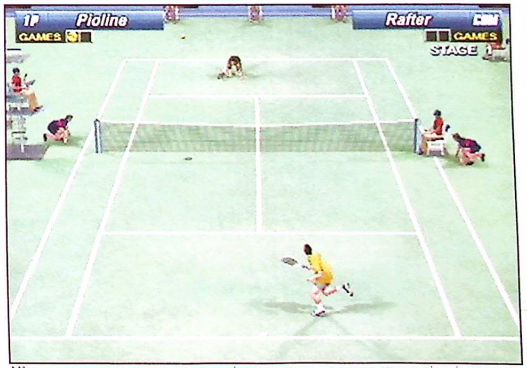
Même dans certains des gestes, on reconnaît les caractéristiques propres à un joueur ou à une joueuse.

cas, une chose est sûre, graphiquement, le jeu a eu droit à un sérieux lifting. Du côté de l'animation, les avis sont partagés, même s'il semble que la vitesse du jeu soit un peu meilleure que dans le précédent épisode. Par contre, ce qui est sûr, c'est que dans l'animation et la décomposition des mouvements du tennis pur, les progrès sont énormes. Si on reconnaissait en faisant un petit effort le style des joueurs dans Virtua 1, ici, c'est flagrant. On reconnaît la façon de servir de Pioline, ou le jeu de jambes et le revers décroisé de Monica Seles. Le titre a indéniablement gagné en réalisme sur le terrain, que ce soit dans la décomposition et la fluidité des mouvements, ou grâce à un nouveau son lorsque la raquette touche votre balle, et une plus grande variété de mouvements. Le gameplay a lui aussi été revu à la hausse, tant et si bien que ce que nous redoutions n'est pas arrivé : Virtua Tennis est une vraie suite, et la progression est très nette. On est ravis, et l'on attend avec impatience la version déf', mais rassurez-vous, on ne devrait pas être déçus (sauf peut-être Kyo, pour les raisons citées précédemment).

El Tuco

Les coups ont gagné en puissance

Sanchez/Seles, encore un match de légende à se refaire chez soi !



Même lors de malencontreuses chutes, la décomposition du mouvement est plus détaillée que dans le précédent épisode de VirtuaTennis

TRAVELLING

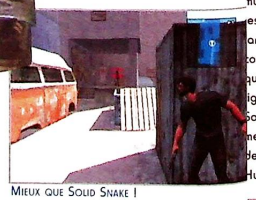
Head Hunter

Je ne vous raconte pas l'ambiance qui régnait dans la rédac' lorsque la démo jouable de Head Hunter est arrivée. Bave aux lèvres, Tuco a vainement essayé de soudoyer notre charmante factrice pour lui subtiliser le précieux GD-Rom. Malheureusement, cette dernière, voyant un molosse chauve foncer droit sur elle comme un rhinocéros en rut, l'assomma d'un violent coup de sac. Emporté par son élan, le mastodonte écrasa Kyo sur son passage. Quel malheur, notre chef vénéré, K.O pour le compte, s'étala de tout son long sur la petite Titia qui se retrouva prisonnière de cet amas de cheveux graisseux. Quelle joie lorsque la factrice me remit alors gentiment le paquet ! Il ne me restait plus qu'à l'ouvrir et à insérer le disque dans notre bonne vieille Dreamcast...

D'emblée, je découvre un écran-titre des plus banals, soutenu par une musique d'une qualité exceptionnelle (non, là, je ne plaisante pas !). Une musique symphonique digne des meilleurs passages de Rock ou du thème générique de Metal Gear Solid. Immédiatement, on a envie de s'essayer à Head Hunter, en zappant préalablement le mode Practice utilisant une simulation de réalité virtuelle. Première constatation, les cinématiques développées pour l'occasion par 4x Movie (qui avait déjà travaillé sur Alone in The Dark IV) ne sont pas encore parfaitement finies. Normal, cette version est encore loin de représenter la valeur finale de ce produit diablement excitant. Cependant, elles ont le mérite d'éclaircir de nombreux points du scénario. Le court passage du laboratoire permet de se familiariser avec les commandes. Et là, je vous conseille d'éviter de vous la jouer bourrin, à la Tuco. Vous passeriez à côté des nombreux mouvements dont notre brave Jack Wade est capable (quoi malgré mes nombreuses previews vous ne vous souvenez pas du nom de notre héros ?). Ce dernier peut tirer en marchant, avancer à pas de loup, s'accroupir pour tirer ou pour effectuer une roulade, se coller au mur et observer discrètement ses ennemis, les attraper par derrière pour les étrangler, lancer des objets (grenades, leurres...), conduire une moto... Un nombre d'actions qui inscrivent parfaitement le jeu dans la lignée de grands titres comme Metal Gear Solid et Syphon Filter. Pourtant, contrairement à ce que beaucoup de sites Internet et de magazines ont laissé entendre, Head Hunter n'est pas une Spy Simulation. En fait, ce jeu d'aventure européen mixe un nombre incroyable de genres et d'idées. Aïe, je sens que je n'aurais jamais dû sortir cette phrase, sous peine de devoir m'expliquer de façon plus précise. Bon, alors, c'est parti... Sur le système de visée avec un lock semi-automatique, les connaisseurs auront l'impression de noter des similitudes avec l'excellent Winback de Koei (sorti sur Nintendo 64 et PlayStation 2). Bien sûr, tout l'aspect furtivi-

De nuit, la ville est encore plus belle.

L'inventaire ressemble à celui de l'un des titres phares de la firme Capcom.



Mieux que Solid Snake !

Conception : Amuze

Distribution : Sega

Genre : Aventure / Action

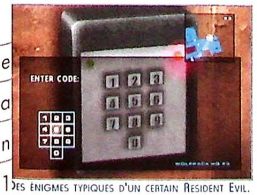
Sortie prévue : novembre 200

JE NE SUIS PAS UN NUMÉRO...

Quel dur métier que celui de héros ! Notre histoire débute dans un laboratoire ultra perfectionné, pendant ce qui semblait être une expérience scientifique. Parvenant à vous dégager de vos menottes métalliques, réussissant à mettre la main sur un flingue, il ne vous restait plus qu'à dégommer tous les hommes vêtus d'une combinaison de protection. Mais l'alerte est déjà donnée. Désormais, le temps joue contre vous. Vous ne disposez que de quelques minutes pour trouver la sortie, échappant ainsi à vos tortionnaires. Après une course éperdue sous la pluie, vous vous écroulez, victime d'un malaise... Sale temps pour les héros...

MAIS ALORS, QUI SUIS-JE ?

Le réveil n'est pas formidable, surtout avec cette sale impression que vous ne savez plus très bien qui vous êtes. Un homme vient pourtant vous interroger et vous apporter quelques renseignements concernant votre soi-disant passé. Visiblement, il travaille pour le gouvernement. Pendant que le journal télévisé égrène lentement des informations sur le gang des loups sévissant à Los Angeles, de puissants flashbacks viennent vous rappeler votre triste condition d'amnésique. Ils vous plongent tout droit dans un océan de ténèbres salvateur. Mais qui se cache donc derrière ces combinaisons protectrices ?



Des énigmes typiques d'un certain Resident Evil.

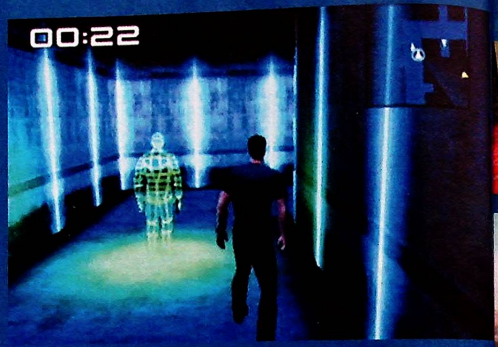
Vous doutez encore des possibilités d'interactivité avec les décors ?

Quel désordre !

TRAVELLING

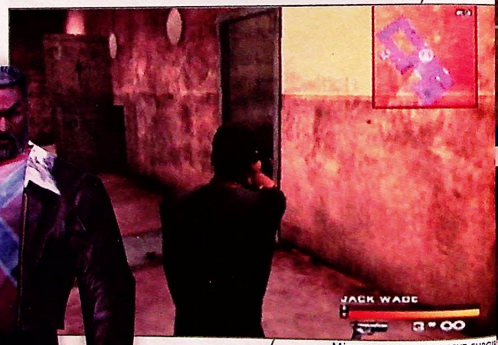
AU NOM DE LA LOI...

Il ne vous faut pas très longtemps pour découvrir que Leila est en fait le nom d'une agence officielle de chasseurs de primes. La loi étant très stricte à ce sujet, pour obtenir votre licence, vous devrez remplir quatre missions dans le simulateur de réalité virtuelle. D'abord la familiarisation avec votre moto, ensuite comment faire preuve de furtivité pour infiltrer une base ennemie, puis une petite séance de tir. Votre réussite vous donnera accès à un premier terminal. En activant celui-ci, vous obtenez vos premières armes (un bon flingue et un pistolet à projectiles paralysants). Plus qu'à enfiler la montre-émetteur confiée par Leila pour prendre connaissance de votre première mission, et l'aventure peut réellement commencer...



té que propose Head Hunter est calqué sur le célébrissime Metal Gear Solid de Capcom. Avouez que l'on connaît des modèles plus mauvais que celui-là. Sur la liberté d'action dont vous disposez tout au long du jeu - la possibilité de parcourir plusieurs quartiers différents d'une ville, à pied ou à l'aide d'un véhicule -, là, on sent une nette influence en provenance de The Nomad Soul, l'œuvre magnifique des Français de Quantic Dreams, et de Shenmue, merveille due à l'esprit génial d'un certain Yu Suzuki. À signaler d'ailleurs que les phases en moto surpassent largement le titre de Sega et que le moteur 3D de Head Hunter surpasse sans problème celui de The Nomad Soul. Vous voulez d'autres références ? Facile ! Lorsque vous devrez obtenir vos différentes licences de chasseur de primes et gagner votre vie en tant que tel, vous aurez l'impression de vous retrouver de nombreuses années en arrière, à l'époque où une société française du nom de Delphine Software révolutionna, ni plus ni moins, le petit monde du jeu d'aventure. Pour cela, il

Le chef du Wolfpack est un gros fasciste.



Méfiez-vous de ce qui peut surgir

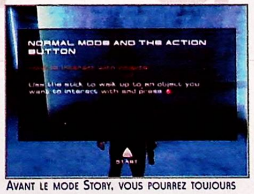
Ce n'est pas l'heure de faire ses courses, Jack !

Oui, on peut aussi se coller au mur pour éviter les gar[illegible]eau dérapage !

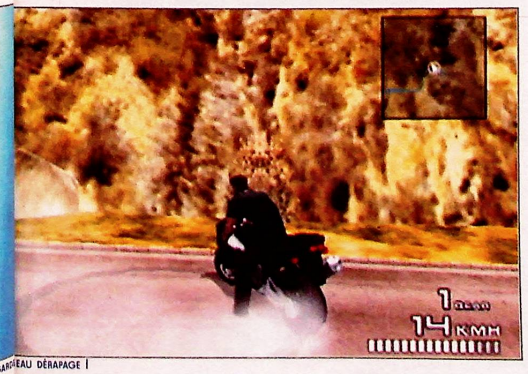
LES PREMIERS PAS

À votre réveil, vous faites la connaissance d'une ravissante blonde qui vous explique que son père a disparu. Personnage important du gouvernement, il semblait sur le point de dénoncer un complot au sein de son entourage. Vous semblez donc avoir été choisi pour le retrouver. Pour cela, Angela Stern, puisque tel est son nom, vous confie une moto et vous conseille d'utiliser les réseaux de renseignements des chasseurs de primes (les Head Hunters) pour commencer l'enquête. Maintenant, poignée de gaz à fond, et direction Los Angeles, à la recherche d'une certaine Leila...

Est-il le grand méchant de cette histoire ?



Avant le mode Story, vous pourrez toujours essayer le simulateur de réalité virtuelle.

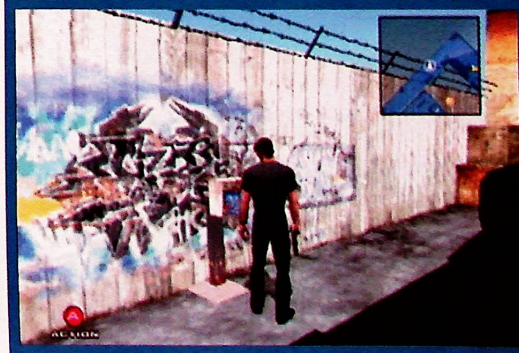


ne leur aura fallu qu'un seul titre : Flashback ! Dans ce dernier, on vous demandait de vous inscrire à l'ANPE locale pour obtenir différents petits jobs. Un concept qui avait séduit un grand nombre de joueurs, que ce soit sur Amiga 500, sur PC, sur 3DO ou sur Megadrive. À part les scènes de combat et celles de déplacement, le joueur sera aussi confronté à un grand nombre de petites énigmes totalement pompées, dans le principe, sur les nombreux épisodes de la saga Resident Evil. Souvent simples, parfois très compliquées, elles ajoutent un peu de piment à cette gigantesque enquête. Ce qui nous amène tout naturellement au scénario de Head Hunter, qui vous demandera de retrouver non seulement le père d'Angela Stern, mais surtout les souvenirs de Jack Wade. Le héros a un look et une moto qui font instantanément penser au Mission : Impossible 2 de John Woo. L'expérience scientifique du début, le simulateur de réalité virtuelle et le côté amnésique du héros nous ramènent à un certain Total Recall de Verhoeven. Verhoeven ? Tiens, c'est intéressant, les extraits de journaux télévisés du jeu ne manqueront pas de ramener à votre mémoire certaines séquences de chefs-d'œuvre comme RoboCop et Starship Troopers. Bien évidemment, l'aspect chasseur de primes de Jack Wade colle superbement à des séries TV comme Au Nom de la loi ou Le Rebelle. Que de références ! On pourrait croire que si peu d'originalité, tant dans la représentation du jeu que dans son intrigue, nuirait à sa qualité, mais il n'en est rien. La prise en main est excellente, et ce malgré

Ceux-là, ils ne feront pas de vieux os !

JE VOUS ARRÊTE !

Votre premier job consistera à traquer le chef du gang des Loups, une dangereuse organisation de bikers gérant un important trafic d'armes dans le nord de Los Angeles. D'après les informations d'Angela, l'un d'eux serait prêt à vous vendre des informations. Pour cela, il vous donne rendez-vous dans une station-service à l'abandon. Il ne vous faut pas longtemps pour découvrir que cette dernière est loin d'être déserte et que vous êtes attendu de pied ferme. Pourtant, vous découvrirez rapidement que votre tête vous sera tout aussi utile que votre flingue. Allons, courage...



TRAVELLING

Alors Tuco, on fait encore des graffitis à ton âge ?

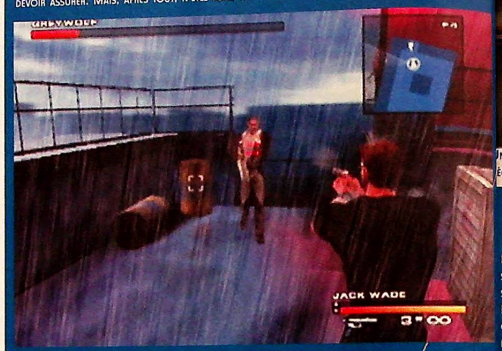
l'utilisation de tous les boutons du pad. Chaque joueur pourra adopter sa stratégie, bourrine ou tout en finesse, chose que ne permettait que très rarement un Metal Gear Solid. La durée de vie est la hauteur de nos espérances, et il faudra facilement compter une trentaine d'heures pour explorer ce Los Angeles légèrement futuriste dans son ensemble. Pourtant, la difficulté est remarquablement dosée et les textes sont intégralement traduits en français (bien que de nombreuses fautes d'orthographe subsistent sur cette pré-version). L'aventure n'est pas trop dirigiste - vous pourrez d'ailleurs vous balader dans de nombreux endroits sans forcément tenir compte au départ de l'ordre imposé par les objectifs de mission. Et l'aspect technique, me direz-vous ? Eh bien vous

DANS LE REPAIRE DU LOUP

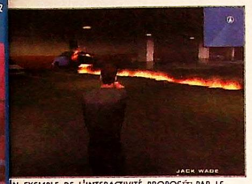
Désormais, il ne vous reste plus qu'à infiltrer le quartier général du gang des loups, un entrepôt à l'allure suspecte. Après avoir éliminé le garde, vous pourrez ouvrir la porte électronique grâce à son passe. L'immeuble est bien gardé, mais une fouille complète est nécessaire avant de vous attaquer directement à l'infâme chef de ce marchands d'armes sans scrupules. Vous voyant débarquer au beau milieu de sa salle de réunion, il décide de prendre la poudre d'escampette. Pour le retrouver, vous devrez utiliser tous vos neurones, et surtout les objets que vous aurez récupérés durant votre fouille. Après ça, direction le toit...

DUEL AU SOMMET

Sur le toit de l'entrepôt, la pluie tombe, diluvienne, rendant vos tirs moins précis. Pourtant, vous n'avez pas le choix, il vous faut faire vite pour éliminer ce vil salopard. Équipé d'un fusil plasmatique, vous ne disposez que de quelques minutes avant que son arme ne soit complètement chargée et qu'il ne vous atomise d'un tir bien placé. Pourchassez-le, attirez-le sur vos mines, balancez-lui toutes vos grenades avant de passer au flingue. C'est là votre seule chance d'en venir à bout. Allons, allons, c'est vous le héros ! Si vous voulez finir au journal télévisé, vous allez devoir assurer. Mais, après tout, n'êtes-vous pas un Head Hunter ?



...n avez des questions aujourd'hui ! Enfin, ...tant bon prince, je ne peux que m'exécuter. ...De toute façon, ça tombe bien, Head Hunter ...tant très réussi dans ce domaine. Malgré ...n petit effet de brouillard et quelques bugs ...l'affichage encore présents sur cette ver...ion, le moteur 3D est remarquable, supérieur à pas mal de concurrents. Des décors aussi beaux méritaient d'ailleurs bien une telle attention. Les détails sont très nombreux et permettent une immersion réelle dans cette enquête haletante. Et en plus, ils sont variés. Par contre, je serai moins gentil avec les personnages. Seul Jack Wade tire



Un exemple de l'interactivité proposée par le décor.

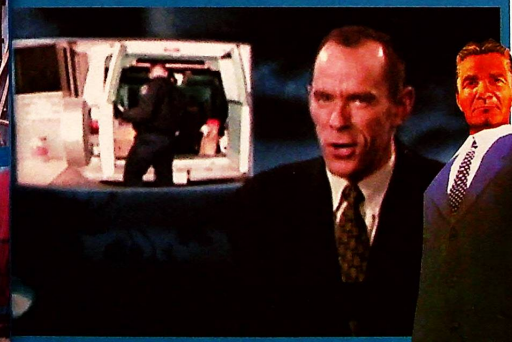
Soyez discrets et évitez de gâcher vos balles !

VOUS N'ÊTES PAS SEUL

Tout au long de l'aventure, vous pourrez compter sur l'aide appréciable de la charmante Angela Stern. Elle vous guidera vers vos principaux objectifs, notamment grâce à votre superbe montre-émetteur. Mais ne croyez pas qu'elle soit du genre à se planquer dans un coin en attendant qu'une balle perdue vienne vous faucher. Non, elle sait aussi monter au front et montrer que les femmes aussi peuvent avoir des couilles (heu... pardon Céline, c'était au figuré !). En clair, cela signifie que vous pourrez la contrôler lors de certaines missions.

BONJOUR !!!

Head Hunter ne manque pas d'humour, loin de là. Cependant, ce dernier s'apparente à l'ironie satirique pratiquée avec tant de délice par Verhoeven. Il n'est donc pas étonnant que cet humour se caractérise par de faux journaux télévisés interprétés par de véritables acteurs, à la manière de RoboCop et Starship Trooper. On s'amuse aussi beaucoup à lire les textes des différentes affiches que l'on peut observer lors des temps de chargement (dommage que l'on n'ait pas trouvé cette idée dans Soldier Of Fortune !). Décidément, Head Hunter possède beaucoup de qualités.



Le labo dans lequel on vous a fait perdre la mémoire.

Le radar devient rouge lorsque vous êtes entouré d'ennemis.

Un humour à la Verhoeven pour ces petites affiches.

son épingle du jeu avec son look à la Tom Cruise. Les autres sont souvent carrés, et l'on a parfois un peu de mal à les différencier. Toujours sur le plan graphique, mention spéciale à l'effet de pluie présent lors de l'affrontement sur le toit de l'entrepôt avec le premier boss. C'est superbe ! Terminons avec l'aspect sonore qui présente pour le moment des voix digitalisées en anglais plutôt réussies et des bruitages convaincants (surtout pour la moto). La musique, elle, est la même que pour l'intro. Certes magnifique, on peut espérer que ce morceau ne sera pas le seul, sous peine d'être obligé de couper le son au bout d'une heure. Voilà, je crois que ces six pages vous auront donné un petit aperçu de la qualité de ce titre exceptionnel, qui fera le bonheur des amateurs de jeux d'aventure. Moi, je retourne plancher sur la quatrième mission, cela me permettra de préparer tranquillement le futur test que nous ferons dans quelques mois. Celui-là, vous allez avoir du mal à supporter la longue attente qui le sépare de sa sortie dans le commerce !

Neo Alex (qui avait pourtant soutenu Kyo lors de son essai pour le rôle du Rebelle !) (ndc : Tu sais bien que c'est le cameraman qui n'a pas aimé quand il lui a sauté dessus... !)

IMPORTS DREAMCAST

Shenmue 2

Vous, fans de Sega, passionnés du moindre pet de M. Suzuki, portant depuis plusieurs mois une veste marron avec un jean, un t-shirt blanc et un pansement sur la joue, je suppose que le jour de gloire est arrivé. Comme moi, vous avez attendu près de deux ans pour découvrir la suite des aventures du jeune Ryo. Vous espérez sans doute que je l'affuble d'un 100 % ou plus, comme ce fut le cas dans mon test du premier chapitre en version japonaise, paru dans Game Dream ? Hélas, ce n'est pas le cas, et je risque de me faire incendier par la plupart des possesseurs de Dreamcast. J'ai donc six pages pour tenter de vous expliquer le pourquoi de ma légère déception.

Vous apprendrez de nouveaux coups tout au long de l'aventure. Ceux qui possèdent encore la sauvegarde du premier pourront la loader avant une nouvelle partie.

Non, ce n'est pas une cicatrice géante, mais bien une bouche.

Qui a dit que les Chinoises étaient plates ?

La franchise a du bon

Il est évident que je pourrais vous mentir en trouvant ce dernier absolument parfait, mais dans ce cas précis, je ne servirais à rien. Il est aussi évident que ce test ne plaira pas à la majorité, et pour cause, les goûts de tous sont différents. Je vais donc commencer par les critiques. Quand Yu Suzuki nous a lancé le premier chapitre de Shenmue, nous savions qu'il en resterait deux autres à découvrir. Nous étions conscients que la frustration serait présente en arrivant au bout du troisième GD, car il nous faudrait attendre longtemps avant de découvrir le débarquement de Ryo en Chine. Hélas, si j'étais impatient la première année, je m'en suis lassé la seconde. À force d'attendre, j'étais moins heureux de l'acheter le jour de sa sortie. Cela ne tient qu'à moi, bien entendu. Cette sensation est en train de se reproduire avec un certain Metal Gear Solid 2, qui met trop de temps à sortir. Ensuite, l'introduction. Le premier nous mettait directement dans le bain avec un affrontement entre le père et le terrible Souryu (renommé Lan Di pour l'exportation dans le monde). Si vous laissez tourner le jeu à l'écran titre, vous aurez une impression de déjà-vu avec un monologue de Shen-Hua et un travelling jusqu'à ses yeux, sans oublier l'aigle qui survole les Monts chinois. Et pourtant, on se dit que nous allons enfin reprendre notre héros en main. On lance le jeu et là, première déception. On vous offre un plan sur le bateau (complètement désert) et la caméra suit son chemin le long de la mer. Cette dernière est plate et mal faite. C'est donc ça la nouvelle intro ? J'aurais apprécié que les programmeurs nous en mettent plein la gueule une nouvelle fois. Ensuite, le débarquement. Observez au loin et, contrairement au précédent chapitre, le décor de fond est plaqué sur l'écran. Il n'y a aucune profondeur. Heureusement, passés le premier écran et une série de cut-scenes insoutenables, vous retrouvez enfin la 3D si travaillée et si fournie qui fait de Shenmue une perle graphique. Au bout d'une minute, on vous provoque à un match de bras de fer. Pourquoi pas me direz-vous ? Encore faudrait-il que les muscles de votre adversaire ne soient pas aussi vulgairement plaqués sur son corps. Aucune perspective et beaucoup plus de clipping sur les individus qui vous entourent. Quelques mètres plus loin, première rencontre avec Joy. S'ils avaient pu éviter les gros plans sur les visages, cela m'aurait peut-être évité une crise de fou rire et un passage aux toilettes. Ces derniers sont plus grossiers, et l'on remarque qu'ils sont moins expressifs. Mais je m'y attendais : le monde étant trois fois plus vaste avec bien plus d'habitants, il fallait bien réduire le taux de détails. Intéressant, Shenmue 2 scintille énormément ! Ce n'est point dérangeant car nous nous y sommes habitués depuis la sortie de la Play 2, mais je ne m'y attendais pas sur ce support. J'en suis à la

Les programmeurs ont une nouvelle fois réalisé des prouesses pour les décors.

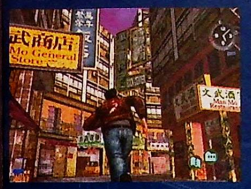
Les acteurs principaux

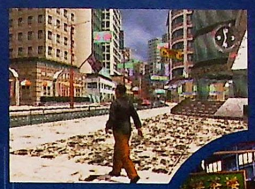
Voici les nouveaux protagonistes. Outre Ryo, vous rencontrerez Joy, assez laide de visage mais pas de corps ; Ren, un jeune rebelle qui vous sera d'une précieuse aide ; Shen-Hua, la fille qui hante vos rêves et Won, un garnement. Sans oublier la sublime Kou, maître en arts martiaux portant les robes chinoises bleues comme personne, et la petite Kun.

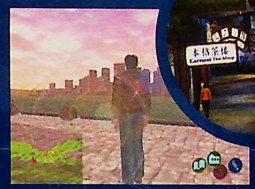
Dreamcast (jap) - Éditeur : Sega - Concepteur : AM2 - Genre : aventure - Dispo : jap

HONG KONG

Voici l'unique élément qui rend ce deuxième Shenmue attractif. La ville est tout bonnement affolante. Les détails sur les maisons, les murs et les différentes rues enterrent l'ancien chapitre. On passe son temps à se perdre, mais c'est avec plaisir. La console a été poussée dans ses retranchements, d'où l'omniprésence de scintillement. J'ai l'impression que les programmeurs ont passé un an et demi sur les décors et les quelques mois qui restaient sur le reste du jeu.







Vous ne pourrez pas faire confiance à tout le monde.

Le réalisme est toujours la principale qualité du jeu.

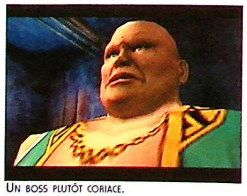
Salut, moi c'est Jérôme. Je recherche une jeune fille de taille…

Le but du jeu ? Casser la pierre afin d'obtenir une info précieuse.

À AMÉLIORER

Quand on voit les vidéos de Virtua Fighter 4, on s'imagine que le Free Battle a été grandement amélioré. Hélas non, ce dernier manque de pêche et certaines batailles se transforment en bordel organisé. Poings, pieds, esquives, courses, on garde la même configuration. Désormais, les ennemis pourront réaliser des coups à deux. Si le décor le permet, tout objet en 3D devrait être démontable.

Après Greg apparaissant dans le staff de fin de Sakura Taisen 3, Jay de Gameplay RPG modélisé dans Shenmue 2. Bref, plus t'es neuneu, plus t'es intégré dans un jeu...



Un boss plutôt coriace.

Moins chiant que la scène du désert dans Tigre & Dragon. Et bien plus court aussi...

Le jeu n'est pas exempt de bugs, on s'y fait sans problème.

Un croisement entre un pingouin et une tête d'abruti.

fin du troisième GD, et je suis affligé du manque de scénario. Ce dernier n'avance pas depuis le début. Et je ne vous parle même pas de la durée de vie, qui ne dépasse pas les neuf heures pour le moment ! Ce dernier détail n'est pas si important si l'histoire est prenante. Yu Suzuki nous avait promis un jeu plus orienté action. Son pari est réussi, mais il ne mentionnait guère le manque total de scénario. Finalement, ce second opus m'a laissé une impression de bâclage total. De plus, la version américaine gardera les dialogues en japonais. Sage décision si le premier chapitre avait suivi le même chemin, mais pensons au reste du monde qui ne connaît que la voix de Ryo en anglais. Soit, cela coûte de l'argent. Mais quand on lance un tel monstre sur le marché, il faut penser au consommateur. J'ai l'impression de revivre l'époque de la Saturn avec la sortie de Shining Force 3 chapitre 1 en pal, et l'oubli des deux autres.

Et pourtant

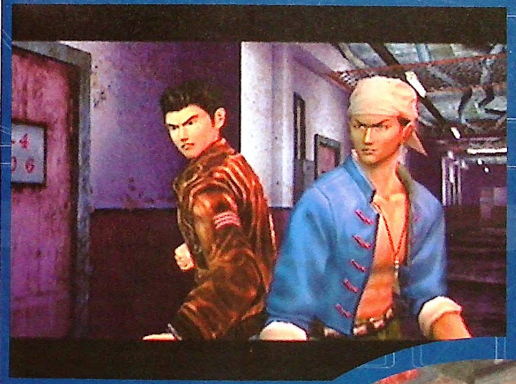
C'est avec beaucoup de plaisir que l'on déplace notre héros dans un nouvel environnement. Shenmue est en définitive une simulation de la vie courante avec quelques scènes d'action supplémentaires pour ne pas ennuyer le joueur. On découvre une ville immense, le quartier dangereux de Kowloon et un petit village au bas d'une montagne. Les détails y sont nombreux et le réalisme encore plus poussé en ce qui concerne les différents habitants, qui semblent se déplacer plus naturellement. On se perd très souvent, et c'est pour cela que je vous conseille d'acheter différents plans disposés aux coins des rues. Désormais, une fois sur quatre, un individu vous conduira à votre prochaine destination. Je ne savais pas que l'on pouvait être aussi aimable. Le plus stupide, c'est quand il vous sort que c'est justement par là qu'il se dirigeait... et qu'il en vient à pratiquement faire demi tour ! Vous passez en mode

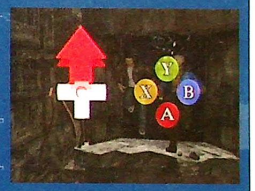
Comment gagner ? Déplacez-vous rapidement dès qu'il fonce sur vous. Ce dernier au bord du ring, frappez-le d'un coup sec pour qu'il se retrouve dehors.

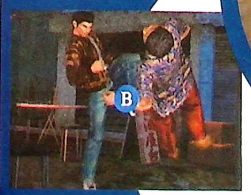
Le bus ne peut se prendre qu'une seule fois en trois GD.

QUICK TIME EVENT

On reprend les thèmes de mon ancien test de Shenmue ! Ces derniers, tout comme les Free Battle, sont bien plus nombreux. Celui en duo avec Ren est assez amusant. Le meilleur reste celui en ville où vous bastonnez plus d'une dizaine de personnes à la suite.



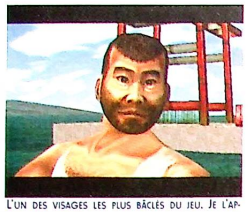




Vue à la 1ère personne et vous posez le pad en attendant d'arriver à bon port. Si vous le désirez, vous pouvez reprendre le contrôle de Ryo et partir ailleurs. Attention, évitez les personnes âgées, car elles marchent à 2 km/h comme dans la réalité ! Les QTE et Free Battle sont bien plus nombreux et plus palpitants. Si c'était votre principal problème avec le premier Shenmue, vous serez servi. Vous trouverez deux sortes de job. Le premier est porteur de cageots. Assez rébarbatif comme boulot et qui paye assez mal. Sans parler de l'autre moucheron qui vous déplace trois fois à gauche et cinq fois à droite alors qu'il suffit d'aller tout droit pour déposer la caisse. Le second job est plus complexe : vous devez battre des gens dans un jeu traditionnel chinois. Simple, vous avez une planche de bois avec des pics partout. Vous laissez tomber une bille et cette dernière doit obligatoirement tomber dans une case avec un rond. Si c'est la croix, vous perdez. Les gains seront partagés avec votre employeur. Pour les connaisseurs, ce jeu ressemble au pachinko japonais. Un moyen de gagner, mais aussi de perdre votre argent : les paris. Dans certains quartiers, vous pouvez jouer aux cartes, aux dés, ou vous battre. Un vaste choix. J'oubliais, je n'ai toujours pas croisé la jeune Shen Hua. Normal, elle vit en pleine campagne et je n'y suis toujours pas ! Depuis le temps que l'on veut lui parler, il aurait été judicieux de faire les présentations assez rapidement.

Pour finir

Je blâme surtout le manque de scénario. Soit, les graphismes sont moins «tape-à-l'œil» puisque nous sommes habitués depuis le 1er chapitre à voir déambuler notre héros dans des décors en 3D, mais la ville est une prouesse pour la Dream. Les loading sont longs, mais on se console en préparant un bon café. Je suis sans doute blasé par les derniers jeux et le manque d'originalité, mais j'attendais de Shenmue II une véritable perle. Il est tout juste un bon jeu. On ne connaît toujours pas le support pour le troisième épisode, mais j'espère que la puissance de la bécane per-



L'un des visages les plus bâclés du jeu. Je l'appelle Moucham'.

Quelques énigmes loin d'être difficiles à saisir.

mettra une aisance aux programmeurs pour qu'ils nous pondent un final de tueur. J'adulais le premier, je suis déçu par le second. Encore une fois, c'est un avis personnel. La sortie française est prévue pour le premier trimestre 2002, alors vous pourrez juger par vous-mêmes. Si vous trouvez le scénario palpitant, on pourra en reparler. À mes yeux, il n'y a plus de ligne directrice. J'ai l'impression d'assister à une suite de courts-métrages mettant en scène différents protagonistes. Mais la recherche des hommes en noir et de leur chef, Souryu, n'évolue guère.

Yu Suzuki

Cet homme n'est pas à blâmer, loin de là. Lancez le GD bonus contenant les vidéos de Virtua Fighter 4 et vous comprendrez que ce dernier a passé plus de temps sur son prochain bébé que sur les nouvelles aventures de Ryo. Le chef-d'œuvre de Sega et de ce génie n'est pas un jeu d'aventure, mais bel est bien un jeu de baston en 3D que j'attends plus que tout au monde.

Kyo

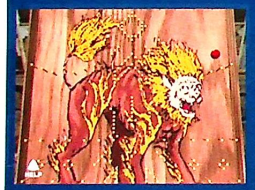
L'avis de Neo Alex

Incroyable, la Dreamcast, qui n'a pourtant plus rien à prouver dans le domaine de l'aventure (Resident Evil 2 & 3, Code Veronica, The Nomad Soul, Shenmue, Soul Reaver, D2, Alone in The Dark IV, Shadow Man...) se retrouve encore à cartonner dans ce domaine, d'abord avec Shenmue II, et ensuite avec Head Hunter. Mais bon, parlons avant tout de ce Shenmue II. Un peu plus beau que le premier, toujours aussi riche et intéressant, dispensant une intrigue hypnotisante, cette création de Yu Suzuki ne souffre que d'un seul défaut : cette suite n'est pas plus longue. Maintenant, si vous ne parlez pas le japonais, attendez donc la sortie européenne au mois d'octobre.

97 %

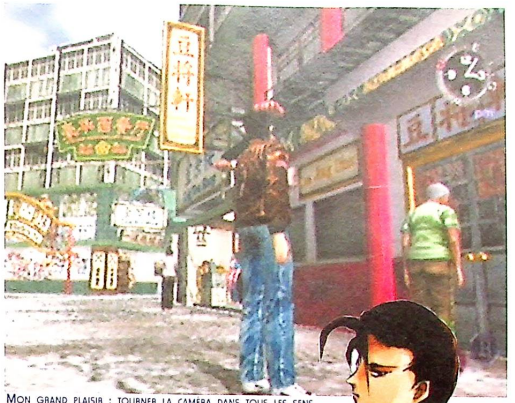
SHENMUE II

Par manque de place, je ne pourrai vous proposer plus de thèmes. Je vous propose donc plusieurs photos qui mettent en scène les personnes qui vous montrent le chemin, la vie quotidienne des Chinois et les différents moyens de se faire de l'argent.



De la bouffe partout, et toujours pas moyen d'en acheter.

Pensez vraiment à acheter des cartes.



Mon grand plaisir : tourner la caméra dans tous les sens pour admirer la ville sous tous les angles.

Ce n'est pas demain la veille que vous lui démolirez le portrait...

Vous ne pourrez pas la toucher... Frustrant comme jeu...

19 Graphismes

J'ai été très critique dans mon texte, mais il n'empêche qu'il n'existe rien de plus beau sur Dreamcast, avec Eternal Arcadia.

Animation 18

Je reproche une certaine raideur dans les coups du héros lors des Free Battle. Aucun problème pour le reste, et surtout pas dans les QTE qui sont toujours aussi splendides.

19 Son

Beaucoup de musiques d'ambiance, mais les rares thèmes principaux sont terribles. Ce n'est pas pour autant que j'irai acheter la musique du jeu comme ce fut le cas avec des titres comme Eternal Arcadia et surtout Sakura Wars 3.

Jouabilité 18

Aucun problème majeur. Elle est même supérieure au premier Shenmue.

11 Durée de vie

Se baser sur les graphismes serait pure connerie. Si le premier était une prouesse technique, une grosse tuerie, ce dernier est à mes yeux un chef-d'œuvre complètement bâclé. J'avais pourtant mis plus de 100 % au premier... Le manque de scénario me fait comprendre sa notation sévère des magazines japonais.

En Conclusion

Se baser sur les graphismes serait pure connerie. Si le premier était une prouesse technique, une grosse tuerie, ce dernier est à mes yeux un chef-d'œuvre complètement bâclé. J'avais pourtant mis plus de 100 % au premier... Le manque de scénario me fait comprendre sa notation sévère des magazines japonais.

90%

IMPORTS DREAMCAST

Capcom vs SNK 2

Deuxième édition de Capcom vs SNK, et ce n'est qu'un début puisque le troisième est prévu sur X-Box. Nous allons donc rester sur notre faim en attendant que le dernier opus débarque avec toutes les options et combattants que l'on attendait. Manquent à l'appel Andy Bogard et bien d'autres, mais c'est une habitude de Capcom de laisser espérer ses fans jusqu'au bout. Prenons exemple sur les trois Street Fighter III. Nous garderons en mémoire le Third Strike qui est la version ultime de cette série. De même pour les Capcom vs SNK, on sera patients jusqu'au numéro 32 de la saga !

Mais voilà, comment font-ils pour nous faire acheter chaque version de leur produit avec une facilité déconcertante ? Je savais pertinemment que ce second chapitre ne serait pas ultime, qu'il y aurait mieux d'ici quelques mois, voire quelques jours (enfin, je l'espère avec Mark of the Wolves !). Et je n'ai pu m'empêcher, comme bon nombre d'entre vous, de l'acheter le jour de sa sortie avec une immense joie. Les premières parties n'étaient pas sans remords. Et pour cause, je jouais sur un écran de dix centimètres sur dix (cela pour prendre les jolies photos que vous voyez dans le magazine). Je ne pouvais donc profiter pleinement des graphismes du jeu. C'est en rentrant à la maison que j'ai pris mon pied. Oui, ce second chapitre est bourré de qualités et d'améliorations qui font de l'ancienne version un «has been» que l'on peut vendre sans aucun mal. J'ai critiqué ce titre, aujourd'hui je ne peux m'en passer : explications...

Nouveau programme

Commençons par citer les treize nouveaux venus. Côté SNK : Hibiki de Last Blade 2, Todo d'Art of Fighting, Choi, Omega Rugal & Athena des King of Fighters, Haohmaru de Samurai Spirit et enfin, l'ultime, le plus beau des combattants au côté de mon ami Kyo, j'ai nommé Rock Howard, fils de Geese, de Garou Mark of the Wolves. Côté Capcom : Yun de Street Fighter III, Maki de Final Fight 2, Eagle de Mon Cul c'est du Poulet, Kyosuke de Rival Schools, Rolento de Street Fighter Alpha et Shin Gouki des différents Street Fighter II. Ce qui nous fait un total de 48 combattants, du jamais vu ! Voici ce qui fait la principale force de ce nouveau chapitre. Passons aux différents Grooves qui rendent ce jeu moins fade que son prédécesseur. Trois par éditeur. C : se joue à la manière des Street Fighter Alpha. Sans doute le Groove le plus utilisé, car il est possible d'enchaîner deux furies à la suite (une première avec un coup moyen, une seconde avec un coup faible, ce qui vide votre jauge en entier). A : souvenez-vous de l'Original Combo, vous pouviez enchaîner des dizaines de coups rapidement. Ajoutez à cela la possibilité d'effectuer une furie et vous comprendrez pourquoi ce Groove est particulièrement puissant. Attention, si votre adversaire vous touche, c'en est fini de votre jauge. Bref, ce Groove est à utiliser avec un minimum d'expérience. P : Street Fighter III, pour les amoureux des blockings. S : on passe au mode KOF 95. Les esquives se font sur place et vous enchaînez autant de furies que vous le désirez dès que votre jauge est dans le rouge. N : KOF 96. Esquive en roulade, votre jauge augmente dès que vous frappez. Vous pouvez accumuler jusqu'à trois sphères de furie. K : ce dernier est réservé aux fans des Samurai Spirit. Dès que votre jauge tombe dans le rouge vif, vous faites bien plus de dégâts. En revanche, vous avez un temps limite pour effectuer une furie. Ce Groove vous permet de bloquer un coup en appuyant d'un coup sec vers l'arrière. Vous découvrirez l'original...

Todo comprendra rapidement qu'il n'a rien à faire dans ce deuxième chapitre des Capcom vs SNK.

Hibiki se prépare à calmer les avances de M. Bison (oups, Balrog en dehors du Japon).

Les nerfs à vif

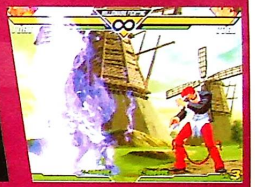
C'est en affrontant les deux boss de fin que vous comprendrez votre malheur. Vous croyiez qu'Omega Rugal de KOF ou Jill de Street III étaient les pires boss à abattre ? Faites-vous la main sur Shin Gouki et Omega Rugal version Capcom vs SNK 2, et vous comprendrez que les deux personnages cités précédemment sont de véritables lopettes. Une chope vous enlève la moitié de votre barre, pour ne citer qu'un seul exemple. Bien entendu, seuls les meilleurs pourront les affronter. Pour cela, trois choix s'offrent à vous. Premier choix : finissez le dernier combattant par une furie ultime. Second : battez le New Challenger à l'aide d'une furie. Troisième : accumulez plus de mille points avant le dernier combat. Le résultat est loin d'être un cadeau, je puis vous l'assurer.

Dreamcast / Play 2 (Japon) - Développeur : Capcom - Éditeur : Capcom - Genre : baston 2D - Dispo : Japon

Voici la seule pose qui fait de Sagat un combattant puissant. Sinon, je le trouve assez ridicule.

Explosion nucléaire

Telle est notre première pensée à la vue des différentes furies. L'écran pète de mille feux, et ce n'est guère les bords de Seine le soir du 14 juillet qui pourront rivaliser avec Capcom vs SNK 2. Voici plusieurs clichés qui ne vous laisseront guère indifférents. Remarquez le double ouragan de Joe Higashi. C'est la furie préférée de l'ami Burnasse, dit «El Blondo». Pourquoi ? Car les vents se déchaînent et vous attirent dans ce tourbillon infernal. Votre barre de vie se verra rapidement diminuée.



Ce n'est guère une furie de Ryu qui va impressionner ce cher Iori.

Alors, qui a la plus grosse ?

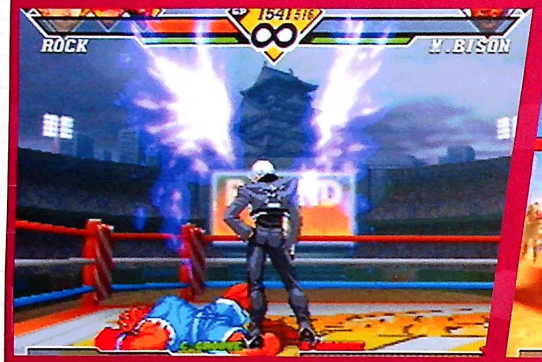
Chun-Li revient dans son look de Street Fighter III. On lui reprochera de ne pas posséder le demi-cercle arrière avec les pieds. Coup très utile face aux joueurs qui se baissent trop souvent.

Les blocks en P Groove s'effectuent de manière différente du Third Strike.

Kyo reste inférieur à sa version des King of Fighters. C'est mon impression...

QUAND LA 2D RENCONTRE LA 3D...

Cela donne ce genre de décors. Vous voyez divers éléments bouger de très belle façon en arrière-plan. Un bus passe devant vous et fait le tour du pâté de maisons. Des voitures de rallye débarquent au-dessus de vos têtes. Vos combats seront moins monotones, je puis vous l'assurer. Maintenant, sont-ils plus beaux que dans Guilty Gear X ? Je ne peux vous l'affirmer. Dommage qu'il y en ait aussi peu. Quand on compare le nombre de combattants avec le nombre de décors, cela frustre rapidement.



KYO'S BREAK

Il est toujours utile de faire une courte pause dans un test. Voici donc quelques clichés qui ne vous laisseront point indifférents. J'en vois déjà qui vont me traiter de tous les noms. D'autres qui vont trouver ce thème complètement inutile. Mais c'est mon petit plaisir personnel, alors je les emm.... J'oubliais, vous pourrez, comme dans les deux autres Capcom vs SNK, changer les couleurs des combattants dans le mode du même nom.

ginal Groove. Vous avez la possibilité de créer deux sortes de Grooves en choisissant différentes options. Mixez la possibilité de courir, le blocking avec la jauge d'un KOF 96 et vous obtiendrez de nouveaux enchaînements. Bref, les possibilités sont illimitées. Attention, chaque option coûte des points et vous n'en avez pas à l'infini. Sachez que le gameplay a complètement évolué. Vous devrez vous faire à la maniabilité six boutons. Les combattants SNK retrouvent la plupart de leurs coups et enchaînements, même si nous ne sommes pas encore au niveau d'un KOF. Il est amusant de trouver de nouveaux combos en ajoutant les coups moyens qu'ils possèdent pour la première fois (aucun produit SNK n'a de configuration six boutons). L'animation a été retravaillée et c'est une prouesse quand on voit le nombre de persos jouables.

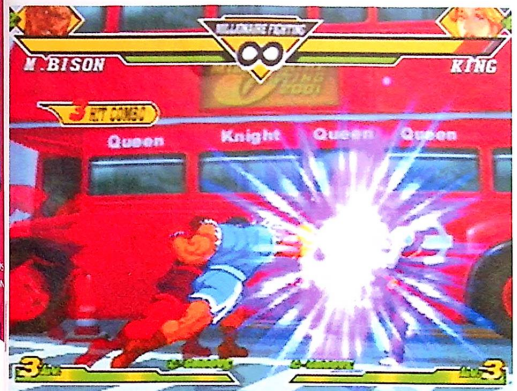
Au final ?

J'avoue avoir une difficulté à choisir mon jeu de baston préféré. Car j'adore la technicité du Third Strike, la puissance et la beauté de Guilty Gear X, le nombre de combattants de Capcom vs SNK 2 et j'attends avec impatience Mark of the Wolves. Disons que je ferai mon choix après avoir testé ce dernier, qui devrait se trouver dans les pages de ce magazine si tout se passe comme prévu.

Kyo

Il serait temps de virer le stage du Training, surtout que l'on peut choisir les autres pour s'entraîner...

Les inséparables frères font goûter une spécialité bien de chez eux à la jeune Maki.



Un jour, vous pourrez frapper l'ennemi pour qu'il aille terminer sa course sur un élément du décor. Imaginez une patate de Bison et King allant s'éclater la gueule contre le bus !

Si vous terminez par une grosse furie, votre écran explose de mille feux.

Yamazaki et son fameux suppositoire nucléaire.

Les fins sont toujours aussi... courtes...

L'avis de Neo Alex

Dans le domaine de la baston 2D, Capcom et Snk ont toujours formé un duo dynamique. La Saturn avait d'ailleurs pu grandement profiter de cette alliance en béton. Après la disparition de cette 32-Bit, cette collaboration fructueuse se poursuivit avec la Dreamcast, permettant ainsi aux Sega-maniaques de s'éclater un pas mal de bijoux (Marvel Vs. Capcom 2, Street Fighter Zero 3, Street Fighter III : Third Strike...). Aujourd'hui, c'est au tour de Capcom Vs SNK 2 de nous éblouir de par son étonnante qualité technique. Inutile d'en dire plus, si ce n'est que ce titre est une bombe et qu'il est impossible de passer à côté.

96 %

ONZE PARTICIPANTS S'AJOUTENT

Voici en action les nouveaux venus. Ils sont loin d'être bâclés, et gagnent même des coups supplémentaires par rapport à leur version originale. C'est donc avec plaisir qu'on redécouvre leur style graphique et les nouvelles possibilités. Kyosuke fait appel à ses deux autres confrères de Project Justice dans une furie dévastatrice. Yun, inséparable de son frère, exécute un combo en duo qui rend ce cher Ben tout chose ! Je ne me souvenais plus de Maki du second Final Fight : voici une opportunité que je ne louperai sous aucun prétexte. Le blond m'a fait remarquer qu'avec Hibiki et Haohmaru, vous pourrez réaliser une team de samouraïs avec la présence de Nakoruru. Pourquoi pas ! Toujours frustré de ne pouvoir jouer au dernier Fatal Fury, Capcom me console en proposant Rock Howard. Vous imaginez bien que je le choisis à coup sûr dans mon équipe. Pour une fois, cet éditeur n'a pas sélectionné les combattants les plus inutiles pour sortir une nouvelle version de son Capcom vs SNK (Dan ?).

17 Graphismes

Vous savez à quoi l'on reconnaît un beau jeu ? Il suffit de le brancher sur VGA. Capcom vs SNK 2 est graphiquement assez joli, mais les combattants pixellisent beaucoup plus en le branchant sur VGA. Ce n'est pas le cas de GGX qui affine encore plus les persos du jeu.

16 Animation

C'est inférieur à du Street III ou du Mark of the Wolves, mais supérieur aux autres jeux de baston en 2D.

15 Son

De l'excellent comme de l'insupportable, il n'y a pas de juste milieu avec Capcom. J'adore le thème du stage de Shin Gouki et Omega Rugal.

18 Jouabilité

Se faire à la maniabilité six boutons n'est pas évident au départ. Mais les parties s'enchaînent et vous ne remarquez même pas que vous réalisez des combos de tueur. C'est ça, la qualité Capcom vs SNK 2.

19 Durée de vie

À deux, vous y jouerez des nuits entières sans vous lasser. Je rappelle que le nombre de combattants est juste inférieur à 50, et que les six Grooves (sans compter ceux que vous créez vous-mêmes) sont tous intéressants. Amusez-vous aussi à créer de nouvelles couleurs pour chaque perso.

En Conclusion

Je n'ajouterai rien de plus, si ce n'est que le premier m'avait déçu à force et que ce nouveau chapitre apporte trop de nouveautés pour ne pas s'y essayer. Si vous êtes sceptiques, changez d'idée car ce dernier est une perle.

97%

IMPORTS DREAMCAST

Zero Gunner 2

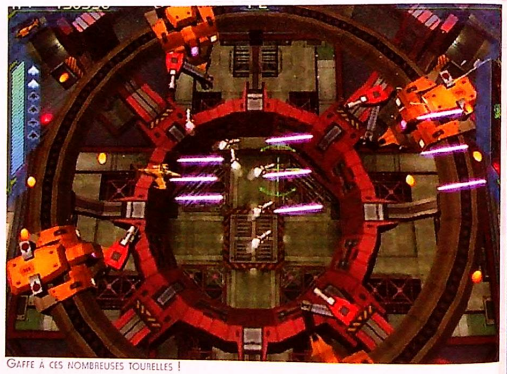
Celui-là, je l'attendais avec impatience, rêvant déjà des nombreuses heures que je pourrais passer à exploser tout ce qui pointerait le bout de son nez sur l'écran. Il faut dire que les shoots sont rares sur Dreamcast. Depuis Giga Wings 2, c'était un peu comme la traversée du désert. Heureusement, coup sur coup, nous apprîmes avec une immense joie la sortie prochaine d'un certain REZ et de ce Zero Gunner 2. Aujourd'hui, c'est à ce dernier que nous allons nous attacher, espérant le meilleur et craignant le pire. Mais vous le verrez très rapidement, les p'tits gars de chez Psykio ont vraiment fait du beau boulot. À croire que la Dreamcast ne veut pas se résoudre à disparaître. La Dreamcast est morte, vive la Dreamcast !

À deux, c'est nettement mieux !

Il aura fallu attendre de longs mois avant de voir débarquer un nouveau shoot'em up sur notre bonne vieille Dreamcast (ah, console de mon cœur !). Comme on pouvait s'y attendre, c'est à un grand spécialiste du genre que nous devons cette nouvelle merveille. Qui ça ? Hé, je vous trouve bien curieux en ce moment ! Calmez-vous, ça va bien se passer (expression chère à notre ami Tuco). Bon, sachez seulement que Zero Gunner 2 est l'œuvre de Psykio. C'est à cet éditeur que nous devons d'ailleurs le sympathique Cannon Spike, reprenant certains personnages célèbres de la firme Capcom. Allez, en route pour la guerre...

Décidément, notre avenir est toujours aussi sombre

Le scénario de Zero Gunner 2 se limite, comme on pouvait s'y attendre, à deux minuscules lignes. En clair, nous sommes, dans un futur proche, pilote d'élite des forces de l'ONU, en guerre contre des armées de terroristes disposant d'un arsenal à faire fuir le plus téméraire des chefs d'État. Je vous l'avais dit, ici, on ne fait pas dans la dentelle. Dès le départ, vous pourrez choisir votre engin parmi trois hélicoptères plus ou moins inspirés de modèles existants. Eh hop, c'est parti pour un combat de titans contre des centaines d'avions, de tanks, de canons anti-aériens et de soldats décidés à jouer le rôle de chair à canon. Première constatation, Zero Gunner 2 est vraiment beau, utilisant, comme Giga Wings 2 avant lui, de nombreux effets 3D qui évitent au joueur de penser que ce style de jeu est passé de mode. Les décors sont d'une grande variété, ce qui évite l'ennui provoqué par exemple à une certaine époque par le lamentable Gunbird II. D'emblée, on est surpris par son temps de survie. Cette fois, il est possible d'esquiver les tirs adverses. Cela ne veut pas dire que ce soit trop facile, mais simplement que le bon sens est revenu chez Psykio.


Gaffe à ces nombreuses tourelles !

Une possibilité intelligente

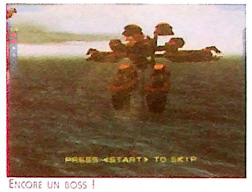
Il est rare que les shoot'em up fassent preuve d'intelligence, ce qui, vu leurs possibilités, paraît très logique. Pourtant, Zero Gunner 2 fait vraiment exception à la règle en proposant de l'inédit. Cet inédit, c'est le «Turn Arround», un mouvement apportant un aspect tactique salvateur à un shoot 2D très classique. Pour utiliser ce mouvement, il faudra jongler entre deux boutons, l'un permettant des rotations de l'hélicoptère à droite, et l'autre à gauche. Si l'utilité du «Turn Arround» apparaît parfois limitée contre de petits adversaires, on constate tout l'intérêt de cette fonction contre les gigantesques boss qui attendent votre arrivée avec impatience. Ils débarquent lors d'une belle séquence en 3D temps réel et vous forcent à adopter d'entrée une tactique bien précise en leur tournant autour pour éviter les tirs de leurs armes. Lorsque vous penserez les avoir éliminés, ils se transformeront pour adopter une forme plus puissante. Ce sont tous ces petits détails qui font que l'on prend un pied immense à jouer à Zero Gunner 2. Ce dernier ne possède qu'un seul défaut, celui de n'importe quel shoot'em up (à part le magnifique Radiant Silvergun !), à savoir une durée de vie trop courte. Néanmoins, c'est le meilleur du genre sur Dreamcast. Bon, je vous laisse, j'ai une partie sur le feu !

Neo Alex (enfin comblé !)

Les cut-scenes sont très belles.

Les ennemis commencent à se faire plus nombreux.

Ces deux tours nous rappellent un tragique attentat...



Encore un boss !

Ma parole, ça explose de partout !

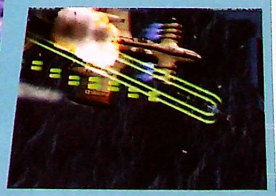
L'avis de Kyo

Je ne suis pas spécialiste des shoots comme Alex. Mais j'apprécie la musique de Giga Wing 2 et la gentille 3D de Zero Gunner 2. La difficulté n'est pas trop élevée, les graphismes restent honnêtes, mais la durée de vie est toujours aussi courte. Vous allez vous procurer un jeu d'arcade qui trouve un certain intérêt en mode Deux joueurs.

79 %

Plus c'est gros, plus c'est bon

Les boss sont nombreux dans Zero Gunner 2 (et en plus, ça rime !). Plus vous avancerez dans le jeu, et plus ils prendront du volume. Leur arrivée et leur transformation est mise en avant par des cut-scenes en 3D temps réel du plus bel effet (vous en trouverez d'ailleurs un bel exemple dans les photos illustrant ce thème). Heureusement, ils ne sont pas trop durs à vaincre. Si vous utilisez intelligemment les deux boutons du «Turn Arround», vous ne devriez pas éprouver énormément de difficultés. Enfin, je dis ça, mais notre pauvre Tuco s'est fait shooter lamentablement par le premier boss en présentant malencontreusement le postérieur de son hélico.



Ballet aérien

C'est étonnant comme cette simple innovation proposée par le «Turn Around» change considérablement notre façon de jouer. On prend un pied immense à tourner autour d'un boss en esquivant avec grâce ses rayons ou missiles destructeurs. Mais ce n'est pas tout, certains niveaux vous obligeront à pivoter à droite ou à gauche pour suivre correctement le scrolling et esquiver les tirs en traître. Méfiez-vous, vos ennemis ne vous feront aucun cadeau. Malheureusement, vous aurez besoin d'un sérieux entraînement avant de maîtriser correctement cette possibilité. Néanmoins, on s'éclate tout de même plus que sur un Giga Wings 2.

Développeur : Psykio - Éditeur : Capcom - Genre : shoot'em up 2D - Dispo Japon

16 Graphismes

La vue étant éloignée, on a parfois un peu de mal à juger correctement de l'excellent travail fourni par les programmeurs de Psykio. Pourtant, entre les cut-scenes en 3D temps réel et les nombreux énormes sprites ennemis, l'ensemble possède une beauté indéniable.

16 Animation

Quasiment pas de ralentissements, aucun bug, cet aspect du jeu force automatiquement le respect d'un fan du genre comme moi. À deux, il n'y a pas plus de ralentissements. C'est du tout bon !

14 Son

Pour être honnête, les musiques ne vous marqueront pas à vie, loin de là. En fait, on a droit à quelques mélodies rappelant diverses marches martiales. Pas de quoi sauter au plafond. Mais au moins, ce n'est pas de la techno...

17 Jouabilité

Une fois l'option «Turn Arround» assimilée correctement, vous prendrez un immense plaisir à latter du sprite, à exploser du boss et à explorer différents décors. La difficulté est très progressive. Plusieurs niveaux de difficulté vous permettront de trouver chaussure à votre pied.

15 Durée de vie

Nous sommes certainement en face du meilleur shoot'em up de la Dreamcast. Aussi beau qu'un Giga Wings 2, mais nettement plus technique, on a enfin l'impression de participer à l'action sans exploser toutes les 10 secondes. Sans compter que le jeu prend toute sa dimension à deux. Au moins, cette fois, vous en aurez pour votre argent.

En Conclusion

Si vous êtes un amateur de shoot'em up, que vous possédez une Dreamcast française modifiée ou une japonaise, vous n'hésiterez pas bien longtemps avant de vous ruer chez votre revendeur préféré. Un vrai régal !

90%

IMPORTS DREAMCAST

Sega Bass Fishing 2

Incomprise, je suis une incomprise... Entourée de trois primates sauvages et analphabètes auxquels il m'était impossible de faire comprendre les subtilités de la simulation de pêche, il m'aura fallu m'exiler loin, très loin de la salle de rédaction, par-delà les bureaux et les dalles de lino bleu flic, là où l'isolement est quasi-total et où personne n'allait se moquer : dans la salle de tests... C'est donc à des milliers de centimètres de la civilisation primitive de l'équipe de Dreamzone que je m'apprête à cette heure à vous délivrer une petite analyse OBJECTIVE de ce jeu de pêche qui, s'il parle de pêche, mérite néanmoins d'être considéré...

Dreamcast

Je me souviens encore de cet excellent épisode de pêche en eau de mer, sorti il y a moins d'un an de cela, le dénommé Sega Marine Fishing, et je ne peux m'empêcher de lui trouver un intérêt décuplé vis-à-vis de ce nouvel opus de simulation en eau douce qu'est Sega Bass Fishing 2. Pourquoi ? Eh bien simplement pour son atmosphère plus fun et plus arcade, et puis peut-être également pour la diversité de ses modes qui rallongeaient considérablement la durée de vie du titre. Il y a néanmoins avantage à passer de l'un à l'autre au vu, notamment, des différences techniques à réapprendre. En somme, il est de nombreuses disparités entre pêche en mer et pêche en lac, aussi vous faudra-t-il vous habituer aux multiples nouvelles espèces de poissons ainsi qu'aux leurres qui leur conviennent. Et là où l'intérêt prend plus d'ampleur, c'est qu'il vous faudra désormais être bien plus technique pour parvenir à les appâter. Outre le fait de mimer tant bien que mal les mouvements frénétiques ainsi que les petits bruits des petits poissons destinés au ventre des plus gros, vous devrez à présent tenir compte de bien d'autres paramètres. C'est ainsi qu'en mode Free Fishing apparaissent les options de contrôle du temps (de l'ensoleillement à la pluie), de l'heure de la journée ainsi que du mois de l'année... Autant de précisions qui vous faciliteront ou vous compliqueront la tâche (je doute en revanche que le choix de votre personnage, que la couleur de vos vêtements, que le port de lunettes de soleil ou de votre chapeau aient un effet quelconque sur le comportement de votre proie...). Un sonar

L'intérieur des poissons est également très bien modélisé...

POISSONS D'EAU DOUCE

Évidemment, quand on a pris l'habitude de pouvoir pêcher du requin marteau dans Sega Marine Fishing, le Sega Bass Fishing 2 vous fait tout d'abord un bien pauvre effet. Il vous faudra donc attendre de visiter tous les lieux et de mieux vous imprégner du jeu avant de pouvoir revivre les mêmes poussées d'adrénaline que celles de Sega Marine. Heureusement, les espèces de poissons sont ici nom-

À vous de choisir l'emplacement de votre bateau.

Quand il fait froid, votre pêcheur sort son petit blouson...

Développeur/Editeur : Wow / Sega - Genre : Pêche - Dispo US

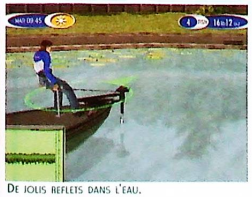
C'est sous les pontons que vous trouverez souvent le plus de poissons...

En bas à gauche : votre sonar.

s'affiche cette fois-ci en bas de votre écran, vous donnant de plus amples informations sur la température ambiante (en Fahrenheit) ainsi que sur la profondeur des fonds (en pieds). Au menu des petites nouveautés figure également une étape supplémentaire à l'attrapage de votre proie, celle de la sortie de l'eau et de la prise en main : un bon petit point qui ajoute au challenge. Vous retrouverez bien entendu les classiques jauges de tension de votre ligne, ainsi que votre cumul de poissons : voilà donc qui ne change pas. Techniquement, rien de transcendant n'est à attendre, cependant les graphismes ont été légèrement affinés, notamment en ce qui concerne la faune sous-marine ainsi que pour les effets d'eau. En résumé, un bon épisode, plus technique que précédemment, mais qui n'égale pas le fun d'un Sega Marine Fishing...

Titia

Un gros poisson...



De jolis reflets dans l'eau.

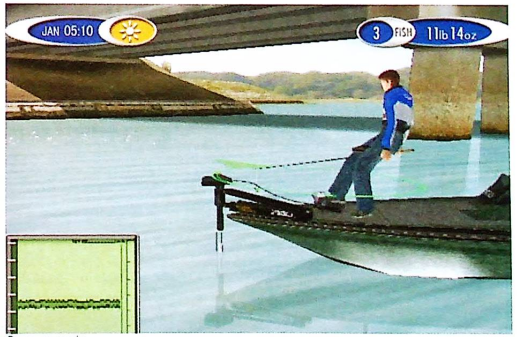
Et la nuit tombe en fonction de vos heures de pêche.

Des fonds sous-marins un peu pauvres.

L'avis de Neo Alex

Cette nouvelle simulation de pêche déborde littéralement de qualités. Ce second opus n'a plus grand-chose à voir avec le premier. Les options sont plus nombreuses, les graphismes ont gagné en beauté, les challenges sont nombreux et la prise en main est encore plus pointue. Même s'il est toujours préférable de posséder le petit accessoire simulant la canne à pêche, on s'en sort tout de même très bien sans. Rapidement, les heures défilent sans que l'on réussisse à décrocher de l'écran. Terrifiant ! Néanmoins, c'est généralement ce qui se passe lorsque l'on va à la pêche. Une curiosité de qualité !

89 %



Des lieux variés.

Il vous faudra apprendre à faire mouvoir votre leurre.

17 Graphismes

Les reflets d'écailles de poissons et leur apparence en général, les décors externes (un peu sans vie toutefois) ainsi que les noppes d'eau : le réalisme des graphismes est l'un des bons points du titre.

17 Animation

L'animation des poissons est très fluide et réaliste, cependant les décors externes sont immobiles et l'ensemble manque donc de vie.

16 Son

Évidemment, les musiques ne sont pas le fruit d'un intense travail de recherche, mais il se trouve qu'elles sont somme toute bien adaptées au jeu et que leur rythme vous entraînera facilement...

16 Jouabilité

L'interface des menus est claire et la prise en main ne demande qu'un petit temps d'adaptation. À partir de là, il ne tient qu'à vous de montrer vos compétences en simulation de pêche.

16 Durée de vie

Plus courte que celle de Sega Marine Fishing, mais raisonnable de par la diversité de ses tournois.

En Conclusion

Une bonne réussite d'un point de vue technique, une simulation plus professionnelle qu'à l'habituée : voilà un épisode convaincant même s'il ne vous apportera pas le fun de mon jeu de pêche préféré.

92%

Super Robot Wars Alpha

Chose promise, chose due ! Je vous avais annoncé le mois dernier que je me ferais un plaisir de tester Super Robot Wars Alpha lors de sa sortie. Voilà qui est fait ! Ah, on peut dire que l'attente aura été longue avant de pouvoir s'essayer à ce premier volet en 3D de la série. Et puis, retrouver tous ces robots archi-célèbres dans un immense wargame, quel plaisir ! Évidemment, ce titre n'a pas fait que des heureux, puisque mes petits camarades ont plutôt eu tendance à le dénigrer à chaque fois qu'ils passaient devant. Normal, Kyo ne jure que par les jeux de drague où l'on peut voir les p'tites culottes de l'héroïne, Titia ne tortille des fesses que devant les jeux les plus débiles, et Tuco a remplacé depuis fort longtemps son clavier par un volant serti d'une moelleuse moquette...

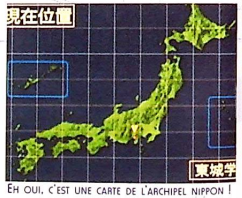
Il est pas bô mon robot ?

La série des Super Robot (mon préféré étant Super Robot Taisen 4F sur Saturn) est unique dans le domaine des jeux vidéo. Elle constitue le plus grand cross-over jamais vu, avec tous les robots japonais les plus connus du public. En faire la liste serait trop fastidieux, mais sachez que l'on y retrouve tous les Evangelion, le Gun Buster, les nombreux Valkyries des séries Macross, le SDF-1 Macross, Mazinger Z, Getter Robot... Ouf, et la liste est encore longue ! Mais ce n'est pas la seule qualité de ce produit estampillé Bandaï, le roi des licences...

Alcor se tape un long dialogue... en japonais !

Une immense richesse

Ce qui frappe, dès le début d'une partie, c'est la richesse du scénario. Ici, on ne cherche pas à regrouper bêtement des célébrités uniquement pour vendre un max d'exemplaires grâce aux licences. Non, chaque bataille est sujet à nombre d'événements, de surprises et de rencontres. Cette richesse se traduit d'ailleurs par quelques cinématiques sympathiques qui mettront du baume au cœur des plus fanatiques. Pourtant, le concept est assez simple au départ. Vous disposez d'un ou plusieurs robot(s) disposé(s) sur un décor quadrillé comme un échiquier. Il faudra faire avancer vos robots et affronter tous les ennemis présents sur la carte. Les combats se déroulent au tour par tour, chacun choisissant l'arme appropriée et la défense adéquate. Rapidement, les tactiques se mettent en place, et l'on tremble à l'idée de perdre tel ou tel robot à un moment où l'on aurait particulièrement besoin d'une puissance de feu supplémentaire. C'est tout le charme de Super Robot Wars Alpha. Chaque robot dispose de nombreuses attaques, et peut même en gagner suivant son niveau d'expérience à la fin d'une bataille. Par rapport aux précédentes, cette version permet des attaques couplées entre plusieurs robots (jusqu'à 3). Mais attention, chaque attaque vous coûte des points d'énergie. Lorsqu'il ne vous e



Eh oui, c'est une carte de l'archipel nippon !

restera pratiquement plus, vous ne pourrez plus utiliser que l'arme la moins puissante.

Un jeu... unique !

N'allez pas croire qu'aucun défaut ne vienne légèrement gâcher ce tableau idyllique, bien au contraire. On ne pourra que reprocher l'immense pauvreté graphique des différentes cartes. Même Vandalhearts sur PSOne demeure plus joli ! Heureusement que les combats en 3D nous donnent un peu plus l'impression d'être sur une Dreamcast. Hélas, ceux-ci provoquent de nombreux temps de chargement (quoique toujours moins énervants que dans Soldier Of Fortune !). Et encore, ce n'est rien comparé aux trop nombreux dialogues en japonais. N'hésitez d'ailleurs pas à les accélérer à l'aide du bouton Start.

Voilà, on a fait le tour. Super Robot Wars Alpha est fantastique, d'une durée de vie sans faille et parfaitement accessible pour un joueur français ne lisant pas le japonais. Seulement, il faut reconnaître qu'il n'intéressera que les fans de Tactical-RPG ou de robots géants. Moi, mon choix est fait...

Neo Alex (qui est tout de même bien plus séduisant qu'Alcor !)

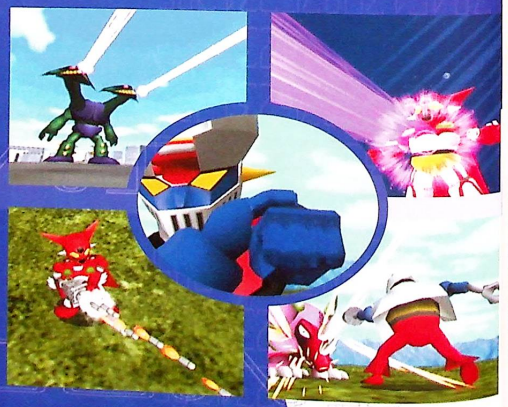
L'avis de Kyo

Depuis le temps qu'il était annoncé, on commençait à s'inquiéter. Et pourtant, nous continuions à vous tenir informés et vous offrir des previews, alors il était peut-être temps de le tester ! Le passage à la 3D n'a qu'un seul inconvénient : les temps de chargement. Pour le reste, il ravira les fans des anciens chapitres.

92 %

L'ART DE LA GUERRE

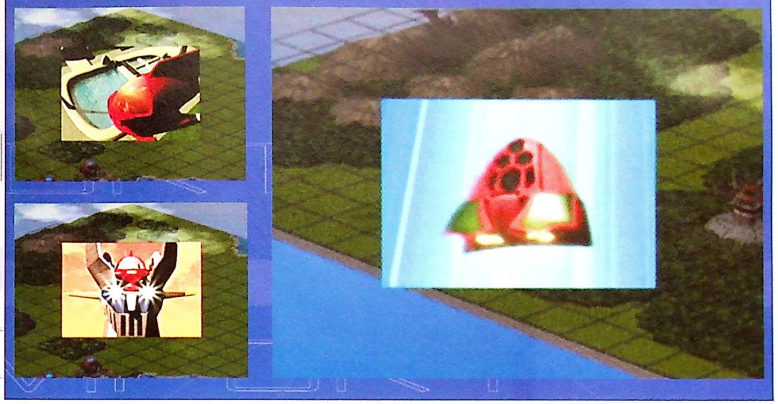
Le plus gros changement par rapport aux anciennes versions qui avaient fait la joie des possesseurs de Saturn, PlayStation et Game Boy Color, c'est l'apparition de scènes en 3D pour la représentation graphique des combats. Au départ, on peut se dire frustré (notamment à cause des temps de chargement !), mais avec la pratique, on trouve cela fort joli. Malheureusement, au passage, nous aurons tout de même perdu les voix digitalisées des nombreux doubleurs de robots japonais. Dommage, cela étoffait grandement cette série de jeux, lui apportant un aspect collector aux yeux des fans de japanimation. Mais bon...



Développeur : Banpresto - Éditeur : Bandaï - Genre : Tactical-RPG - Dispo Japon

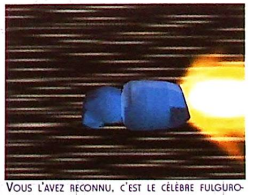
C'EST UN ÉVÉNEMENT !

Lorsque certaines actions importantes sont demandées par le scénario, elles sont généralement récompensées par des petites cinématiques en images de synthèse qui vous rappelleront les meilleurs moments des célèbres dessins-animés nippons. De quoi se régaler lorsque Alcor et sa petite navette atterrissent sur la tête de Mazinger Z ou lorsque les différents vaisseaux du Getter Robot se transforment pour former un gigantesque robot de combat. Et des scènes comme ça, il y en a un bon paquet. Avis aux fans !



Ma parole, mais il ne manque plus qu'Actarus aux côtés du Professeur Procyon !

Une gigantesque bataille se prépare...



Vous l'avez reconnu, c'est le célèbre fulguropoint !

Encore un monstre qui gagne un aller simple pour l'Enfer !

Je suis en train de prendre une sévère raclée...

10 Graphismes

La note ne vaut que pour les combats en 3D. Sinon, un 7 suffira largement pour le reste ! Même si vous n'aurez aucun mal à reconnaître les personnages et robots de votre enfance, les graphismes ne sont pas le point fort de ce titre.

Animation 9

Là, c'est pire ! On ne peut pas véritablement parler d'animation dans un jeu de ce genre. Sinon, il faut reconnaître que les petites cinématiques, qu'elles soient en images de synthèse ou en 3D temps réel, sont sympathiques.

15 Son

Certains thèmes musicaux vous rappelleront quelques souvenirs de la glorieuse époque Goldorak. Pour le reste, c'est vraiment mauvais. À certains moments, vous aurez vraiment envie de couper le son dans l'espoir que cela améliorera votre façon de jouer.

Jouabilité 15

Malgré le japonais envahissant (puisque présent dans les dialogues et les nombreux menus), vous n'aurez pas trop de mal à jouer, pour peu que vous soyez un habitué des Tactical RPG. La difficulté est très progressive, et les dernières batailles vous demanderont pas mal de réflexion.

17 Durée de vie

Les batailles sont très, très, très nombreuses ! Croyez-moi, vous en aurez au moins pour une trentaine d'heures de bonheur. Et encore, c'est à condition d'être un assez bon joueur, sinon...

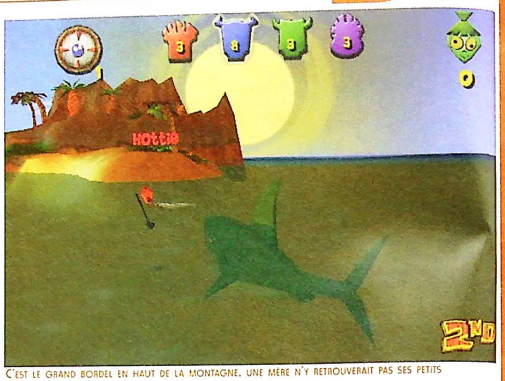
En Conclusion

Dans le domaine des Tactical-RPGs, Super Robot Wars Alpha est une merveille. Malheureusement, le fait qu'il soit intégralement en japonais et qu'il ne propose pas de graphismes dignes d'une Dreamcast le limite aux seuls puristes. Quel dommage !

91%

Ooga Booga

Difficile de s'enthousiasmer quand, à peine arrivé le matin à la rédaction, Kyo vous agresse en hurlant Ooga Booga. Il faut quelques cafés avant de se rendre compte que c'est le test que vous allez devoir faire fissa. Si Kyo avait été un peu moins saccharifié dans le ton qu'il a employé, et moins bête dans l'explication de ce que c'était, ma réaction aurait certainement été moins vive. Car en fait, ce n'est pas si mal que ça, et plus facile à aborder qu'il n'y paraît. Mais la veille au soir, quelques soucis m'avaient privé de mon légendaire sens de l'humour (là c'en est, de l'humour) et difficile était le début de matinée.

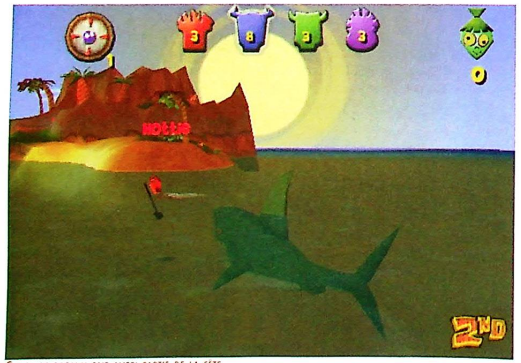


C'est le grand bordel en haut de la montagne, une mère n'y retrouverait pas ses petits

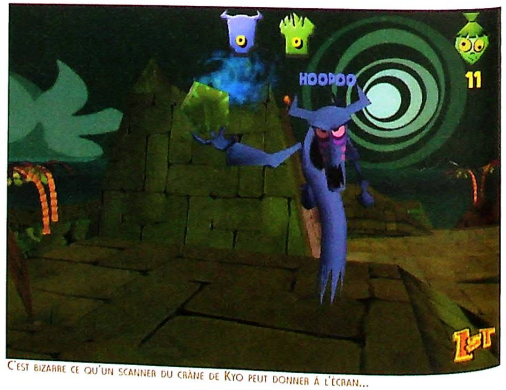
Des personnages délirants dans un contexte qui ne l'est pas moins

D'autant plus difficile que la veille, votre voisin de palier a choisi cette soirée-là pour organiser une Rave Party dans son appart de 30 m2. Ce qui est en soit une surface raisonnable pour un petit dîner à quatre, voire cinq personnes, mais nettement moins approprié, voire inhumain, pour y faire entrer 54 ostrogoths hirsutes, les pieds gonflés, la bave aux lèvres, les yeux exorbités, qui vont hurler toute la nuit. Sachant que le mur sur lequel mon oreiller repose est adjacent avec celui du DJ de celui qui partage mon palier. J'ai cru pendant un moment que mon lit était monté sur ressorts, et au matin qu'un troupeau de mammouths avait tenté d'organiser un concours de claquettes à même l'intérieur de mon crâne. C'est donc avec un regard empli de haine vis-à-vis de l'inventeur de l'ampli et le crétin qui me sert de voisin que, l'aube étant venue, je me suis décidé à aller plus tôt à la rédac. Alor être accueilli par un Ooga Booga de Ky n'est pas des plus efficaces pour vou remonter le moral. Une fois la pilule avc lée, on se penche gentiment sur la ques tion, une aspirine en intraveineuse, e c'est parti ! Ooga Booga est un jeu qu seul n'a aucun intérêt (même s'il y a un quarantaine de mini-missions à remplir) e prend toute sa saveur à plusieurs et e réseau, s'il vous plaît (en effet, jouer plusieurs sur un écran splitté, c'est un pe comme regarder un épisode d'Alerte Malibu avec le son uniquement, ça n' strictement aucun intérêt). Comme dan une certaine mesure Mario Party, ce de nier est rempli de petits jeux, de petit défis qui peuvent amuser à plusieurs, ma s'avérer particulièrement rébarbatifs seu On ne s'étendra pas sur les motifs qui an ment les différentes tribus représentée dans le jeu, ce n'est pas très importan mais plutôt s'attarder sur l'aspect visuel des choses. Les personnages et l'ambiance sont volontairement cartoonesques, on pense aux Flinstones ou à Bip bip, et ce n'est pas pour nous déplaire. En plus, tous les gadgets, armes ou les techniques pour faire perdre l'autre tribu sont à connotation humoristique et servis par un bruitage toujours approprié. Les modes de jeu sont nombreux et permettent de varier les plaisirs en alternant les buts et les objectifs des différentes missions. En bref, c'est amusant, bien réalisé et même s'il reste ici ou là quelques défauts techniques (notamment dans le choix de certains angles de caméras), Ooga Booga est certainement le meilleur jeu en réseau que propose la Dreamcast. À vous de voir.

El Tuco



Si, si, le requin fait aussi partie de la fête



C'est bizarre ce qu'un scanner du crâne de Kyo peut donner à l'écran...

Éditeur : Sega - Concepteur : Visual Concepts - Type : Fun - Nb Joueurs : 1 à 4 - Sortie prévue : Dispo

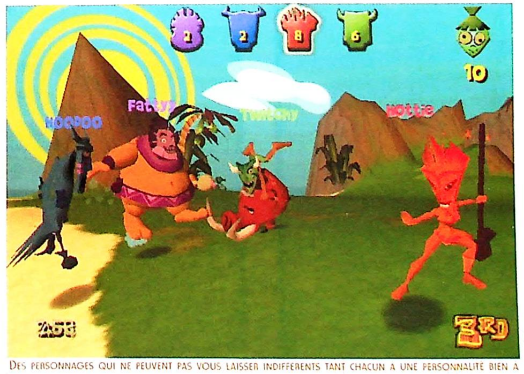
À L'ATTAQUE !

Dans la série des attaques originales, Ooga Booga se place pas mal. Il vous sera possible d'utiliser tout un arsenal pour le moins intéressant pour éliminer vos ennemis. Le plus souvent, ce sont les phénomènes naturels qui servent vos ambitions de conquête. Tornades, flammes ou tremblements de terre, vous n'aurez que l'embarras du choix. Avec à chaque fois pour ceux qui subissent ces attaques une chute que l'on peut qualifier de sympathique. L'humour est certainement la chose qui revient le plus souvent dans Ooga Booga, et ce n'est pas pour nous déplaire.

Heron et Ron, petit patapon na na na trallalla !

Mais, c'est Seba qui revient nous dire un petit bonjour !

On dirait Titia quand elle se fâche tout rouge, ça fume de partout !



Des personnages qui ne peuvent pas vous laisser indifférents tant chacun a une personnalité bien à lui

18 Graphismes
Les couleurs sont magnifiques, et la modélisation très cartoonesque est en adéquation avec l'environnement.

18 Animation
Elle est correcte, sans favoriser une vitesse d'action délirante pendant les phases de jeu.

19 Son
La musique est vraiment très sympa et les bruits d'ambiance ajoutent du piment à l'ensemble déjà très enlevé

19 Jouabilité
Absolument aucun problème, la prise en main est simple, et les touches bien pensées.

18 Durée de vie
C'est votre facture téléphonique qui vous lassera avant le jeu...

En Conclusion
Et dire que le jeu n'est dispo en réseau qu'aux États-Unis, on est vraiment vert de ne pas pouvoir en profiter ici.

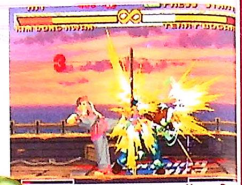
90%

IMPORTS DREAMCAST

Mark of the Wolves

Mon bébé est entre mes mains et je ne compte pas le lâcher de sitôt ! Je me souviens vous avoir proposé une preview de deux pages dès qu'il avait été annoncé sur Dream. Ce n'est pas pour me refuser le test le jour de sa sortie ! Après moult frustrations au niveau des conversions Neo Geo, je priais pour obtenir la dernière perle prévue sur ce support. Sans nul doute le meilleur jeu de baston 2D signé du label SNK, les fans attendent la perfection. Et croyez-moi, je vais rétablir la pitoyable note de Famitsu (26 / 40). D'un côté Capcom vs SNK 2, de l'autre Mark of the Wolves, on se souviendra du mois de septembre.

Freeman est un combattant assez spécial et assez difficile à bien manier.



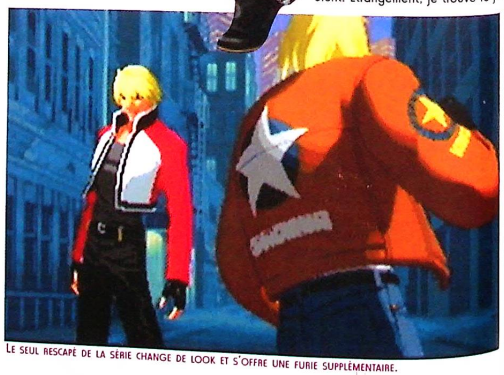
Le demi-cercle arrière + Y de Doi Hwan en fera baver plus d'un.

Dreamcast

Il est évident que Last Blade 2, graphiquement, ne tenait pas la route face aux autres produits actuels, et les différents thèmes musicaux étaient bâclés par un vieux son digne d'une 16 bits. Le mal est passé, passons à cette nouvelle conversion. Vous n'imaginez pas ma colère à la lecture du test de MOTW par le célèbre magazine japonais. S'ils n'aiment pas, c'est une question de goût, mais les testeurs regrettaient principalement qu'il débarque aussi tard. Que voulez-vous, il date de 1999 et n'a pourtant rien à envier au dernier titre de Capcom testé dans les pages de ce magazine. Je ne parle pas graphiquement, car il faudrait être aveugle pour les mettre au même niveau. Mais techniquement, Mark of the Wolves est supérieur sur un détail vital pour l'avenir de la 2D : l'animation. Si les joueurs de Tekken, Virtua Fighter ou encore Dead or Alive critiquent la 2D, c'est parce qu'ils la trouvent raide. Or, l'animation peut être l'éléme convaincant. Et Capco l'avait compris rapid ment en sorta Street Fighter III, subsiste deux écol de joueurs de baste 2D : ceux qui préfère acheter un jeu de ba ton pour son nomb attrayant de combattant et ceux qui se suffisent d'u tueur parmi les dix propos et s'attendent à des dizaine de combos et une animatio sans faille. Au moins, ce mo de septembre ravira les deu camps !

Premier coup d'œil

Press Start, ça y est, nous sommes ! Mon choix n'est pa compliqué, je prends le premi qui vient, la star des jeux de ba ton avec Kyo & Ryu, Rock Howar Fils de Geese, il a été élevé pa Terry Bogard puis entraîné au cor bat. Parfait mixage des deux père il n'est pourtant pas un combattar puissant mais technique, que l'o manie avec beaucoup de patienc Round 1, j'en ai les mains qui trer blent. Étrangement, je trouve le je



Le seul rescapé de la série change de look et s'offre une furie supplémentaire.

LA MARQUE DE FABRIQUE

Encore une fois, Garou Densetsu a apporté les furies au monde de la baston 2D. Je vous propose donc un florilège des meilleures de ce dernier opus. Rock possède le Rizing Storm de son père. Terry vous fera découvrir sa dernière botte secrète (déjà disponible dans la saga Capcom vs SNK). Et c'est avec plaisir que vous découvrirez les autres, puisque les différents combattants sont inédits à la série.

Dreamcast (jap)) - Éditeur : SNK - Concepteur : SNK - Genre : Baston 2D - Dispo : jap

ROCK HOWARD

Je vous l'ai présenté dans mon texte principal, et je ne puis passer à côté d'un thème lui étant consacré. Il est le parfait équilibre entre Geese, son père, et Terry, son maître. Mais vous ne lui trouverez pas grand intérêt dès les premières parties. Sa rapidité est moyenne, sa force est honnête, mais vous découvrirez des tas de combos meurtriers qui ne laisseront aucune chance à votre adversaire. Sa dernière furie semble plus compliquée à réaliser que dans Capcom vs SNK 2, mais vous y arriverez avec de l'entraînement. Son breaking ne marche qu'avec sa grosse chope (360° plus le bouton Y). Le coup facile à réaliser ensuite ? Sa furie avec les pieds.

The Griffon n'a pas de charisme, mais ses coups sont terrifiants.

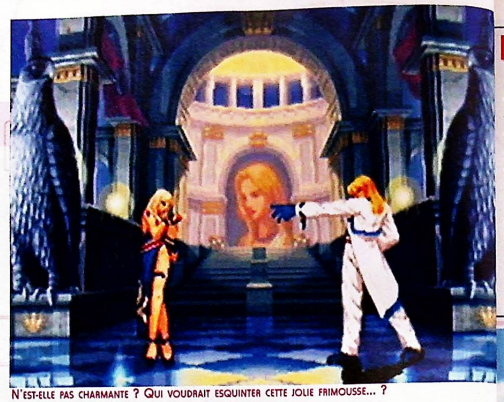
L'Amazonie n'a qu'à bien se tenir.

Quelques combattants possèdent une esquive. Celle de Kevin est très utile.

L'animation est monstrueuse, elle enterre celle de Capcom vs SNK 2.

IMPORT

Les fils de Kim n'ont rien à lui envier. Bien au contraire...



N'est-elle pas charmante ? Qui voudrait esquinter cette jolie frimousse... ?

lent et le visage de Rock légèrement flou. J'aurais dû m'y attendre après le nombre de parties enchaînées à Capcom vs SNK 2. Ce dernier se joue plus rapidement et les graphismes sont bien supérieurs. Bref, une première impression qui me laisse sur ma faim. La plupart des coups manquent de couleurs, comme la simple boule de feu. Encore une fois, je reste aveuglé par les effets spéciaux du produit signé Capcom. Après Rock, je ne vais pas chercher plus loin, puisque Kim Dong Hwan (l'un des deux fils de Kim) se trouve juste à droite. Autant prendre un nouveau combattant à part entière. TERRIBLE ! Imaginez qu'il possède la moitié des coups de son paternel en trois fois plus beaux, et des combos de tueurs. Faites un quart de tour en avant avec le bouton

La belle Hotaru a l'air si heureuse, regardez l'expression sur son visage (et sur celui de Griffon aussi...).

Griffon, tu te souviens du jour de ton anniversaire ? C'est Hotaru qui t'avait piqué tes frites...

B, votre ennemi se retrouve projeté en l'air. De là, vous avez la possibilité de réaliser l'une des trois furies disponibles. Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autre. Après deux ou trois parties avec le même combattant, il serait peut-être temps de s'attarder sur l'ensemble du jeu.

Plus en profondeur

C'est du SNK, par conséquent, il faut vous faire à la maniabilité quatre boutons. Deux coups faibles et deux coups forts, on reste basique. Bien entendu, vous avez toujours la possibilité de placer des coups supplémentaires sur les boutons L & R. Côté modes, c'est restreint. En dehors des Story, Versus et Survival (les trois étant des classiques des jeux de baston), on découvre un Art Gallery assez bien fourni. Ce dernier vous propose de découvrir différents artworks et posters, mais aussi les fins de chaque combattant. Vous imaginez bien qu'il vous faudra débloquer la plupart des dessins. Est-ce un nouveau moyen d'augmenter une durée de vie ? Pourquoi pas. Ce qu'on entend par Story n'est rien d'autre qu'un mode Arcade entrecoupé de quelques images

Une photo qui vous prouve une nouvelle fois la beauté de l'animation.

fixes. Rien d'exceptionnel. Comme dans King of Fighters dernière génération, vous perdez, on vous offre quatre cha pour continuer : une jauge de furie au ma mum, laisser un quart de vie à l'adversair baisser sa force ou aucun service. Je vo rassure, choisir les trois premières optio n'aura aucune incidence sur le reste du je L'intérêt du Survival est qu'il propose d bonus à chaque combat. Vous augmentez votre vie, votre force ou autre. C'est toujou plus rassurant quand on se lance dans tel défi. Street Fighter III offrait un blo très utile face aux joueurs bourrins. MOT suit le même principe en proposant un «Lu Defend» assez utile. Si votre ennemi vou canarde de coups, vous avez la possibilit de le calmer en enchaînant vous-même rap dement un coup. Pour cela, attendez qu'u flash apparaisse pendant que vous êtes garde. Chaque combattant possède de coups personnels en appuyant sur les de

Je rappelle que vous avez un coup supplémentaire en appuyant sur les boutons Y et B.

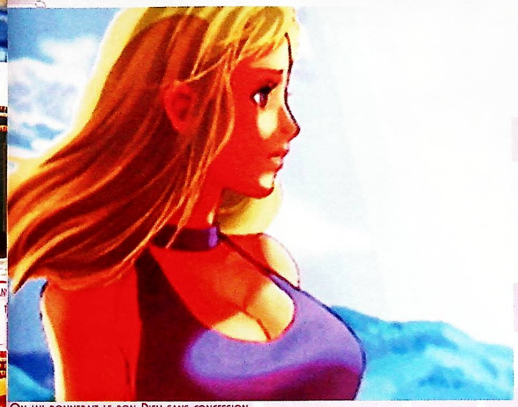
L'avis de Neo Alex

La sortie de ce monument de la 2D qu'est Fatal Fury : Mark Of The Wolves n'est éclipsée que par celle de l'incroyable Capcom Vs. SNK 2. Pourtant, ce qui pourrait bien être le dernier titre SNK à sortir sur Dreamcast est un chef-d'œuvre de la baston 2D. Beau, rapide, d'une grande jouabilité et d'un intérêt proportionnel, ce bijou est l'indispensable du mois. Alors, allez-vous craquer ?

94 %

boutons faibles ou les deux boutons forts simultanément. Si le premier se réalise quand vous le désirez, il faudra attendre que votre barre de vie atteigne le tiers que vous aurez choisi avant le combat pour réaliser le second. L'autre élément qui fait de ce nouveau Fatal Fury un jeu extrêmement technique est le «Breaking». Encore une fois, chaque perso possède un coup qu'il peut stopper en appuyant sur les boutons X et A. Il vous faut un minimum de timing. Prenez exemple sur Terry Bogard (le seul rescapé de la série). Dès que vous lancez le Power Dunk et que ce dernier touche l'ennemi, appuyez rapidement sur X+A. Vous aurez le champ libre pour enchaîner une furie ou un autre coup. Il n'y a que quatorze personnages. C'est peu, mais la plupart sont intéressants. L'animation est égale à Street Fighter III. Les effets de lumière sont inférieurs à ceux de Capcom vs SNK 2 ou Guilty Gear X, mais très honnêtes. Maintenant, on ne peut comparer un produit signé Capcom et un autre de SNK. Les deux proposent un style bien distinct. Certains préfèrent le visuel, d'autres la technique. Je vote pour ce dernier. Je cherchais mon jeu de baston 2D préféré, je l'ai trouvé. Mais c'est personnel et, par conséquent, je ne puis lui mettre une meilleure note qu'à celui de Capcom.

Kyo



On lui donnerait le bon Dieu sans concession...

L'avant-match n'est pas extraordinaire, mais vous met dans le bain.

Kain n'est autre que l'oncle de Rock Howard. Oui, les scénaristes se sont encore cassé le cul...

GARou Densetsu

C'est le chapitre final de la série Fatal Fury, j'en profite donc pour en faire un rapide récapitulatif. Rappelons tout de même que la saga a inauguré les furies, reprises par la suite par Capcom et les différents jeux de baston du même type. Trois Fatal Fury, trois Real Bout et Mark of the Wolves, ce qui nous amène à un total de sept chapitres différents. Le dernier retrouve le style graphique des trois premiers. Il est vrai que les Real Bout se sont égarés dans un style plus coloré, plus manga. Les voici en images.

17 Graphismes

Les décors de fond ne sont pas en 3D, les couleurs sont moins criardes, mais enlevez les deux Capcom vs SNK et Guilty Gear X, et vous obtenez le jeu de baston 2D le plus beau, au même niveau qu'un Street Fighter III.

Animation 20

J'avais envie de mettre une bonne note. Je me répète, mais hormis Street III, il n'y a pas meilleure animation. Les deux produits sont au même niveau.

17 Son

Original ou Arrange, choisissez selon vos goûts. La plupart des thèmes vont avec l'ambiance du jeu. Vous risquez même d'être étonnés par le thème de Rock Howard.

Jouabilité 19

Sortir les coups et combos sera plus simple que dans le dernier Capcom. Bien meilleure que dans les différentes conversions SNK.

18 Durée de vie

Offrez-vous les deux jeux de baston du mois et vous risquez de ne plus vous arrêter de jouer.

En Conclusion

J'enrage de ne pouvoir lui mettre une note supérieure à Capcom vs SNK 2, car ma préférence va vers ce dernier. Hélas, je doute que tout le monde soit de mon avis. Donc, je me censurerai pour la bonne cause !

95%

NFL 2K2

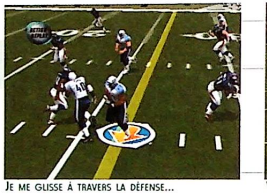
Avec les malheureux événements survenus aux États-Unis, les grandes compétitions américaines ont subi quelques retards. Chose bien normale pour un pays confronté à l'horreur du terrorisme. Mais du même coup, point de football américain. Si vous êtes un fan de ce sport, la sortie en import de NFL 2K2 peut constituer une bonne nouvelle. Un conseil, si vous voulez éviter de ressentir un malaise en commençant une partie, faites donc une minute de silence en mémoire des malheureuses victimes de l'attentat du World Trade Center, ou une petite prière en hommage à celles du Pentagone. Quoi que l'on puisse en dire, même si la vie doit aujourd'hui reprendre son cours, le monde ne sera plus jamais le même...

Un plaquage bien viril !

Aïe, me voilà encore dans la me$%@ ! Une fois de plus, je suis obligé de tester un jeu de sport typiquement américain. Non, cette fois, ce n'est pas du base-ball (encore que si vous fouillez un peu dans le magazine, vous devriez trouver quelque chose dans le genre), mais du football américain. Heureusement, sur Dreamcast, nous avons toujours été gâtés dans ce domaine. Entre les NFL Blitz de Midway et les NFL 2K de Sega, les puristes comme les amateurs ont pu s'essoyer à ce sport aussi spectaculaire que difficile à comprendre. Aujourd'hui, une nouvelle merveille débarque sur notre console préférée...

Alors, quoi de neuf à l'horizon ?

Avec cette nouvelle édition de NFL 2K, il ne fallait pas s'attendre à énormément d'innovations, forcément. À la manière des nombreuses séries sportives de Konami ou Electronic Arts (les ISS, les NBA'Live, les FIFA...), Sega ne fait que réactualiser son hit en prenant soin d'améliorer à chaque fois un peu sa copie. Cette fois, l'accent semble avoir été mis sur le mode de jeu en réseau. Pas de chance, n'étant pour l'instant disponible qu'en import US, le joueur européen aura bien du mal à profiter de cette option. Pourtant, on vous laisse imaginer ce que peut donner un affrontement de deux équipes de quatre joueurs. À part ça, c'est du pareil au même. Les options sont une fois de plus toutes présentes. Le puriste se régalera certainement de toutes ces possibilités : gérer la météo, choisir son stade parmi plusieurs, retrouver toutes les équipes officielles de la ligue nationale (ah, les Giants de New York !), créer ses propres joueurs, affronter un pote dans un match endiablé. Pas de doute, les possibilités sont infinies, apportant une énorme richesse à l'ensemble, de quoi y passer une année entière (l'idéal pour attendre la prochaine édition !).

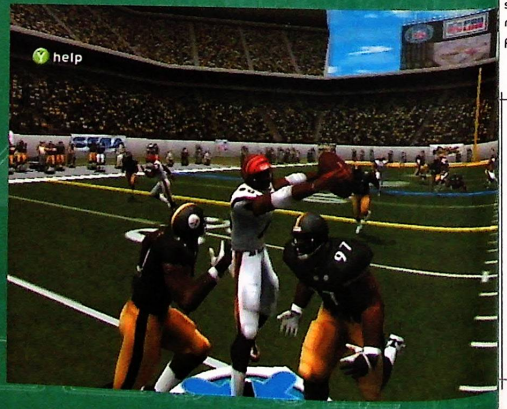

Je me glisse à travers la défense...

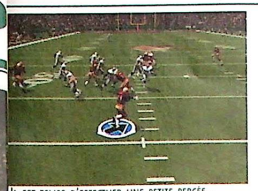
Vite, fais la passe !

Allez, enlève ton pétard osseux de mon soleil !

Le jeu, rien que le jeu

Regardez-moi ça, toutes les actions sont possibles et envisageables. Le rendu est tout simplement bluffant de réalisme. Les habitués pourront s'apercevoir qu'il est possible désormais d'esquiver ses adversaires directs en sautant au moment du plaquage. Sans compter que vous pourrez aussi jouer des bras pour écarter un ou plusieurs vis-à-vis. Si l'animation paraît un peu mieux décomposée que dans le précédent volet, elle est aussi nettement moins rapide. Néanmoins, le réalisme est absolument bluffant. Regardez, et admirez !




Il est temps d'effectuer une petite percée...

L'aura ou l'aura pas ?

Oui, mais ?

Il n'y a pas de mais, NFL 2K2 est une bombe qui ne connaît aucun concurrent sur consoles. C'est la meilleure simulation de football américain disponible sur le marché, et de loin ! Techniquement hallucinant, il plonge rapidement n'importe quel joueur dans des matches visuellement aussi impressionnants qu'une retransmission télévisée. Mais ce réalisme a un prix, à savoir une jouabilité des plus précaires pour un néophyte ne connaissant pas les règles de ce sport. Jouer bourrin ne mène à rien ici, l'adversaire virtuel étant d'une redoutable efficacité. En clair, on peine rapidement à marquer des touchdowns, pour peu qu'on ne prenne pas le temps d'assimiler les règles de base et quelques tactiques défensives. Mais le jeu en vaut la chandelle, tant l'ambiance des rencontres vous hypnotise littéralement.

Je conclurai donc en précisant que ce NFL 2K2 ne sera pas très utile à ceux qui possèdent déjà une version de cette fabuleuse série sportive. Pour les autres, foncez, vous ne le regretterez pas. Et hop, encore un hit pour la Dreamcast !

Neo Alex

L'avis de Kyo

Voilà sans aucun doute la seule série de football américain que j'apprécie. Sega Sports a su rendre ce sport attractif et abordable par la plupart des novices. Vous pouvez vous la jouer technique avec le nombre impressionnant de tactiques différentes, elles sont toutes intéressantes. Les graphismes sont légèrement améliorés, l'animation toujours fluide, EA Sports aura bien du mal à faire mieux.

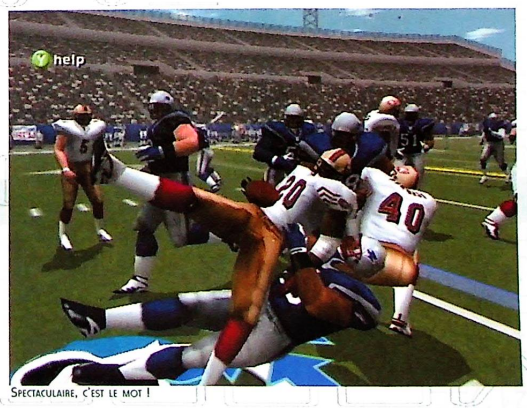
91 %

Développeur : Visual Concepts - Éditeur : Sega - Genre : sport/football américain - Dispo US

Un brin de gestion

J'avoue que le plus intéressant dans les simulations de ce genre, ce sont toutes les possibilités offertes par le programme. De la création de joueurs au choix de la météo durant les matches, en passant par le réglage de la difficulté, vous allez en souper des options ! Même la sévérité de l'arbitre peut être plus ou moins modifiée suivant le degré de réalisme que vous souhaitez obtenir. Vous pourrez choisir votre stade, et surtout le mode de jeu : Exhibition ou Arcade. Si avec ça vous ne trouvez pas votre bonheur, c'est à ne plus rien y comprendre.

Hum... Messieurs, on n'est pas au rugby !



Spectaculaire, c'est le mot !

18 Graphismes
Même si on sent bien que la Dreamcast a atteint ses limites, on ne peut s'empêcher d'être admiratifs devant un tel réalisme. Les détails graphiques pullulent, telles des mouches sur le crâne de Tuco. Sur un téléviseur de bonne taille, vous en prendrez plein les mirettes.

16 Animation
Ce n'est pas toujours d'une grande rapidité (d'ailleurs, sur une Dreamcast européenne switchée, le jeu passe en 50 hrz), mais le réalisme est une fois de plus bien présent. On trouve bien quelques bugs, mais rien qui ne puisse ternir l'impression que ce jeu nous laisse sur le plan technique.

16 Son
Les bruitages sont absolument remarquables avec des voix digitalisées et des réactions du public tonitruantes. Les chocs vous donneront parfois quelques frissons en imaginant ce qu'il peut se passer dans un véritable match. La musique se limite aux différents menus et elle est très mauvaise.

15 Jouabilité
Les joueurs répondent bien, mais il vous faudra apprendre les différentes stratégies, les raccourcis offerts par certaines touches du pad et, bien sûr, les règles de ce sport avant de profiter pleinement de NFL 2K2. Patience, vous serez grassement récompensés.

18 Durée de vie
Pour peu que vous soyez un fan de football américain, préparez-vous à de longues nuits blanches. Enfin, au moins maintenant, vous saurez quoi faire pendant les nombreux week-ends pluvieux que la météo va vous offrir !

En Conclusion
Le meilleur jeu du genre, incontestablement ! Pourtant, nombreux seront ceux qui ne jetteront même pas un œil sur ce test. Ah, c'est vraiment trop injuste !

92%

L'ARME ABSOLUE

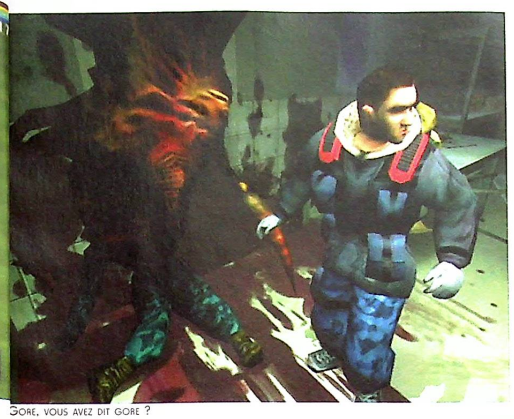
POUR TOUS VOS JEUX

63.000 TIPS ET CHEAT-CODES

En vente chez votre marchand de journaux

Superbe tête en pleine lucarne. Le genre de but que vous marquerez plus souvent au départ qu'un retourné acrobatique ou qu'un tir puissant.

Si vous avez le temps, vérifiez la carte au bas de votre écran avant de tirer n'importe où...


Gore, vous avez dit gore ?

La chose a pris forme humaine et élimine les témoins gênants...

L'unique simulation de foot

Pro Evolution Soccer

éditeur : konami - concepteur : konami sports - date de sortie : fin 2002 - genre : foot - play 2 (pal)

Il était temps que le meilleur jeu de foot débarque sur la console de Sony en version pal. Car Fifa est toujours aussi pauvre, ISS reste une tare mal animée, alors les fans s'impatientent et s'ennuient. Ils envient les possesseurs d'une console japonaise et ne cessent de passer leur temps chez les potes qui jouent à Winning Eleven 5. Pro Evolution Soccer (nouveau nom, comme d'habitude) débarque, et son contenu est monstrueux.

Différentes vues vous sont proposées.

PS2 Les options ne changent pratiquement pas. Malgré le 50hz si cher à la console européenne, on remarque une baisse de scintillement par rapport à sa version nippone. Côté maniabilité, on ne peut faire mieux. Le tout est bien plus fluide que dans les anciens opus sur PlayStation. On peut désormais courir de trois façons différentes (R2, R1, L2), et sauter au-dessus d'un adversaire près à vous tacler par simple pression sur le bouton R3. Les visages sont terribles pour la plupart, et on regrette le faciès complètement raté de ce cher Thierry, l'un des meilleurs attaquants au monde. Normal, sa licence revenait à Electronic Arts... Plusieurs modes de jeu, tous jouables à plusieurs joueurs. Pensez donc à vous procurer le multitap en avance. Des une-deux plus difficiles à réaliser mais bien plus précis. Vous pourrez même réaliser un une-deux en profondeur, ce qui vous offre de nouvelles possibilités en attaque. L'arbitre est étrange. Il lui arrive de sanctionner un léger tacle par un carton jaune, et rien quand le défenseur défonce le joueur adverse par derrière (on se garde les remarques perverses, svp). Quand on passe le ballon à un attaquant, il serait intelligent que monsieur se bouge le cul pour aller le récupérer. Au lieu de cela, il attend qu'il lui arrive bi sagement dans les pieds (l'adversaire donc tout le temps pour le récupérer). Mo là, je vous parle de la version japonaise. ne sais guère si cette lacune va être en vée dans cette nouvelle version. En tout ca je suis heureux de pouvoir vous l'off aujourd'hui en preview, cela prouve qu'il va plus trop tarder. Konami n'a pas pu no envoyer de version, ce sera pour le pr chain numéro !

Ky

L'arbitre est un vendu, comme d'habitude.

Les graphismes sont superbes.

Petit tente sa chance, sa femme le regarde. S'il ne marque pas, faudra faire travailler sa main dr te pour la soirée...

La face cachée de la vérité...

The Thing

éditeur : vivendi - concepteur : computer artworks - date de sortie : début 2002 (us) - genre : survival horror

Ne me dites pas que ce titre-là ne vous dit rien ? Enfin, ce n'est pas possible ! Nous, nous ne risquions pas d'en oublier la signification tant notre Titia nous rabâcha sans cesse pendant une semaine que ce film était l'œuvre de John Carpenter. Il fallait la voir déambuler toute la journée dans les couloirs de la rédaction, la bave aux lèvres, les yeux vitreux et arguant sans cesse dans un râle profond : «Caaarrppeeeeenntteeerrr !». La pauvre ! Du coup, on a été obligés de l'enfermer dans le vieux local qui nous sert à stocker les anciens numéros de Dreamzone. Maintenant que j'ai la paix, je vais peut-être pouvoir faire tranquillement cette preview...

Visuellement, c'est loin du film, mais c'est très beau.

X-BOX Non, c'est vrai, vous pouvez penser que nous sommes un peu durs avec notre mascotte féminine, mais qui aime bien, châtie bien ! En attendant, il faut bien reconnaître que je suis ravi de voir débarquer prochainement un jeu tiré du chef-d'œuvre de John Carpenter (dont toute la rédaction attend avec impatience le Ghost Of Mars). L'ambiance glauque et particulièrement gore de ce film de science-fiction se prêtait volontiers à un Survival Horror (d'ailleurs, on peut dire que le Studio Warp a su y puiser pas mal d'éléments pour son D2). On ne sait pas grand-chose de ce titre, si ce n'est qu'il sortira sur les quatre consoles majeures que sont la GameCube, la X-Box, la Game Boy Advance et la PlayStation 2. Ainsi, aucun fan de Carpenter ne sera déçu. Admirez un peu ces quelques images. Elles peuvent d'ailleurs nous permettre de tirer quelques conclusions. D'abord, les personnages ne semblent pas être les mêmes que ceux du film, et leur design n'est pas formidable. Cela veut peut-être dire que le jeu est la suite du film et que les personnages à l'écran sont des militaires venus secourir les éventuels rescapés de la base scientifique américaine qui servit de décor à cette invasion extraterrestre. Donc, vous n'incarnerez pas le héros blasé interprété par Kurt Russell dans le film. Les décors du jeu sont en revanche très fidèles, de même que la créature. Les fans de Survival Horror comme Titia apprécieront tout particulièrement la présence d'un lance-flammes dans l'arsenal du héros (faut qu'ça crame, faut qu'ça crame !). En clair, tout cela promet beaucoup, mais il faudra être encore un peu patient.

Neo Alex

Ah, le même lance-flammes que dans le film !

N'hésitez pas à faire un gros carton, et ne faites confiance à personne...

News

L'affaire Resident

GAME CUBE

C'est sérieux, on ne rigole plus quand il s'agit de Resident. Si j'en excepte le traître, Tuc Plouc, qui m'a volé ma petite preview vénérée de Bio Hazard, il me faut mentionner les derniers accords décidés à propos de la saga. C'est bien d'une exclusivité dont Capcom parle en ce qui la concerne, et une exclusivité sur la GameCube en accord avec Nintendo. Le 22 mars prochain sortira donc, en tout premier, Bio Hazard 1, suivi de Bio Hazard 0 et des adaptations de Resident 2, 3 et Code Veronica. Enfin, ce sera Resident Evil 4, l'inédit que l'on attend avec tant d'impatience.

Microsoft et les autres

X-BOX

Pour sa petite X-Box, Microsoft soulève les montagnes. Il semblerait cette fois que le géant américain ait récemment signé plusieurs accords d'édition avec certains studios de développement. Sur la liste figurent Just Add Monsters, créateur de Medievil, Presto Studios, créateurs de Myst 3, Argonaut Games, développeur de Croc, Studio Gigante, à l'origine de Mortal Kombat et Mesa Logic, concepteur de Maximum Police. Aucun titre n'est pour l'heure précisé, mais il semblerait que chacun d'eux sorte sous le label Microsoft.

PS0 sur PC !

PC

En voilà une bonne nouvelle, tout du moins pour moi : je désespérais de pouvoir un jour jouer à Phantasy Star Online sans me ruiner, suite à des connexions internet un peu trop longues... Les studios de la Sonic Team travailleraient en effet actuellement sur une conversion du jeu Sega sur PC. Adapté de la seconde version du soft, le titre en question devrait faire acte d'améliorations techniques telles que l'augmentation du nombre de polygones. Différentes langues devraient également desservir cette version dont le français, l'anglais, l'allemand, l'espagnol et le coréen.

Joli atout pour la X-Box...

X-BOX

Notre petit Tuc Plouc (eh, eh) nous en délivrait une preview le mois dernier, et voilà déjà que LucasArts nous soumet de nouveaux screenshots du bébé. Rappelons-le : Star Wars Starfighter est prévu aux Etats-Unis pour la fin de l'année, et ce sur la future X-Box. Rappelons également, comme le montre l'une de ces photos, qu'un mode Multijoueurs en écran splitté sera mis à votre disposition, poil au... ronron...

Master Rallye

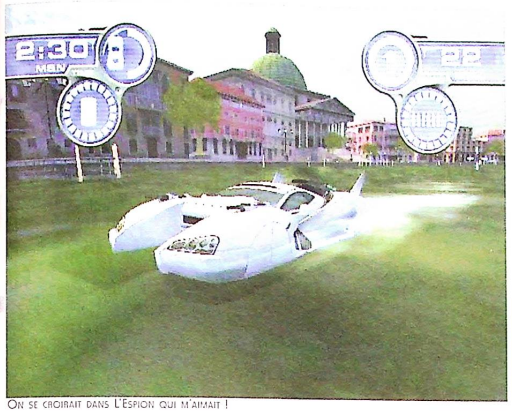
PS2

Adaptation PlayStation 2 d'un jeu originellement prévu sur PC, Master Rallye PS2 est attendu pour le mois de novembre prochain. Microïds nous propose de découvrir quelques photos du titre, que voici donc. René Metge, à l'origine du Paris Moscou Pékin, s'est affairé à communiquer toutes ces données topographiques et c'est un parcours de plus de 400 kilomètres carrés dans 42 paysages et décors qui ont été réalisés pour les besoins du jeu. Il devrait être possible de rouler assez librement dans les environnements, mais cela reste encore à démontrer.

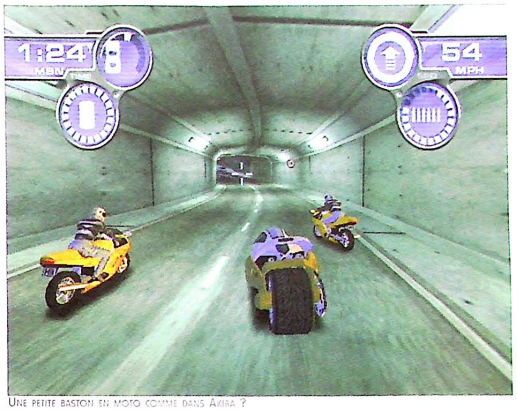
The Simpsons Road Rage

Dreamcast X-BOX PS2 GAME CUBE

Electronic Arts nous annonce la sortie, aux alentours du 18 novembre prochain, de son Simpsons Road Rage sur GameCube. La même version du jeu sera également disponible sur les supports X-Box et PlayStation 2. Ce qu'on doit en attendre demeure un peu flou : il ne s'agira pas en tout cas d'une séquelle à cet ancien titre sorti sur Amiga il y a quelques années maintenant, et qui mêlait un peu tous les genres, vous imposant nombre de missions à exécuter. À la vue des photos, il devrait simplement être question d'un jeu de caisses plutôt fun.



On se croirait dans L'Espion qui m'aimait !



Une petite bastonn en moto comme dans Akira ?

Quand James Bond se prend Schumacher !

Spy Hunter

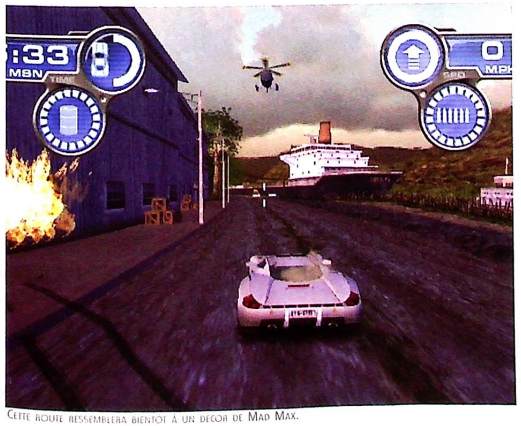
editeur : midway - concepteur : paradigm entertainment - date de sortie : fin 2001 - genre : courses-shoot'em up

Rien ne vaut le métier d'espion. On passe ses journées à rouler dans des caisses sublimes que l'on peut exploser sans avoir à se soucier d'une quelconque assurance, à se coltiner des dizaines de méchants si laids qu'on ne peut forcément être qu'un objet de convoitise pour la gent féminine à comparaison. On passe ses nuits à effectuer de nombreuses acrobaties censurées dans pas moins de 17 pays avec les plus belles femmes du monde sans avoir à se soucier de leur manque de conversation, à dormir dans les plus beaux hôtels sans avoir à payer la note... Ah, c'est vraiment une vie de rêve !

PS2

C'est bien connu, c'est toujours dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes. Un adage qu'un géant américain de l'Arcade comme Midway n'a pas manqué de reprendre à son compte avec Spy Hunter. Comme son nom l'indique (à ce propos, j'espère que Céline aura moins de mal à prononcer ce titre que celui d'un certain "Spy Kids") (ndc : bleuhbleueueueh, bouh !), ce jeu se passe dans l'univers trouble et sans pitié de l'espionnage à l'échelle mondiale. Voilà qui me rappelle les pitoyables tentatives d'un certain Seba, dès qu'il s'agissait de mater les PlayNets avant l'heure. Je me souviens qu'une fois, il s'était collé une perruque et une fausse barbe pour se faire passer pour Vincent. Vous vous en doutez si vous faites partie des vieux lecteurs de Dreamzone, son plan échoua lamentablement, le Seb étant trahi par sa taille, nettement différente de celle de Vincent "Nain de jardin" Maulon. Rappelons que ce dernier coule aujourd'hui une paisible retraite dans un hospice pour vieux journalistes dépressifs. Mais dans Spy Hunter, point de déguisement, seulement de magnifiques bolides inspirés par les aventures cinématographiques de James Bond et des séries télévisées comme Tonnerre Mécanique et K2000 (ah, c'est toute ma jeunesse !). Dans un engin bourré de gadgets et d'armes ultra perfectionnées, le joueur devra traverser différents niveaux en fonçant comme un dingue et en éliminant tout sur son passage, à la manière d'un vieux, très vieux Chase HQ. Et c'est là où mon excellent proverbe du début prend tout son sens (ah, attention, j'en vois deux ou trois qui ont perdu le fil !). Heureusement, non content de bénéficier d'une ambiance prenante, Spy Hunter apparaît aussi comme très réussi d'un point de vue technique. Préparez-vous, ça va blaster sec !

Neo Alex (qui rêve d'une caisse bourrée de gadgets) (ndc : Et de fifilles... ?)



Cette route ressemblera bientôt à un décor de Mad Max.

Eh bien Tuco, tu t'crois dans Sega GT ?

On dirait la bagnole des Men in Black.

Il y a encore un crétin qui a fait péter un fumigène dans les tribunes !

Hey, faut pas faire la gueule, c'est du plastique le ballon, pas du plâtre !

LE MONDE DU FOOT

FIFA Soccer 2002

éditeur : ea sports - concepteur : ea sports - date de sortie : nc - genre : football

Les amateurs du ballon rond et d'arcade qui adorent la série des Fifa vont pouvoir se réjouir de l'arrivée prochaine du nouvel opus. Les améliorations sont aussi bien techniques que réglementaires. Décidément, le foot est un marché prolifique avec l'arrivée sur le marché des consoles nouvelle génération. Reste à savoir qui saura le mieux tirer les marrons du feu. Fifa soccer 2002 semble bien parti pour remporter le pari de l'arcade.

PS2 La modélisation des personnages est de plus en plus précise et laisse envisager un niveau plus qu'acceptable pour la version finale. Au niveau du gameplay, le système qui permet de faire les passes a été amélioré, ainsi que toutes les phases ou les joueurs n'ont pas le ballon. Chaque personnage aura son lot de mouvements en plus (une meilleure décomposition de chacun d'entre eux) et nettement plus de précision dans ses actions.

La modélisation du corps et des visages a été nettement améliorée par rapport aux précédents opus.

On vous avait bien dit que la pelouse était assez bien réussie...

Et tous ceux qui pensaient que les évolutions et les nouveautés allaient s'arrêter là vont être singulièrement déçus, puisque un mode Story a été développé de façon encore plus poussée que les fois précédentes. Ce mode Carrière sobrement intitulé Sur la route du trophée mondial inclura les vrais tournois nationaux et internationaux, ainsi qu'une nouvelle salle de trophée. Il y aura aussi une league avec 16 licences officielles, plus de 150 équipes nationales et les visages de plus de 100 nouveaux joueurs ont été «scannés» et modélisés pour ce nouvel opus. On pourra aussi se satisfaire avec des détails en plus, comme le brassard de capitaine ou autres éléments ajoutés pour que l'immersion dans le monde du foot soit encore plus vraisemblable. Et les améliorations ne concernent pas uniquement les joueurs, mais aussi la texture des terrains sur lesquels les équipes s'affrontent. Ils ont gagné en réalisme avec un rendu bien plus appréciable que dans les précédents épisodes. En bref, que des améliorations qui ne demandent qu'à être vérifiées dans un test qui ne devrait pas tarder à arriver.

El Tucco

Bon sang, mais c'est quoi toutes ces inscriptions ?!

Les objectifs au sol ne sont pas forcément les plus faciles.

LA CRÈME DES PILOTES

Top Gun : Combat Zones

éditeur : titus - concepteur : digital integration - date de sortie : début 2002 (ve) - genre : simulation de vol

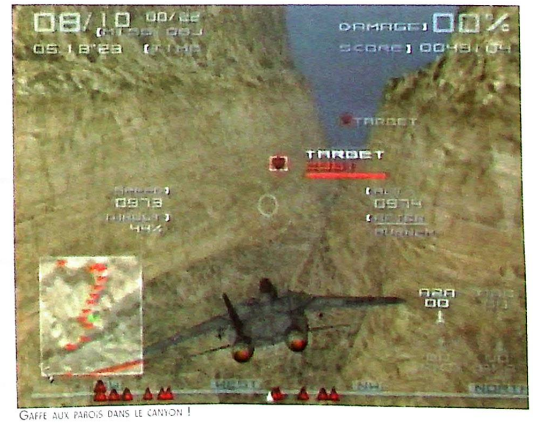
En ce moment, les simulations de vol ont le vent en poupe. Chaque console possèdera d'ailleurs sa merveille : Air Force Delta 2 sur X-Box, Propeller Arena sur Dreamcast et Ace Combat 4 sur PlayStation 2. Pourtant, ça n'empêchera pas d'éventuels outsiders de faire leur apparition dans les mois à venir. C'est le cas pour ce Top Gun, qui utilise en plus la célèbre licence d'un gros film à succès (avec un acteur dont Titia se souvient avec une certaine émotion !) (ndc : Aaah, la partie de volley... [soupir]). Alors, voyons voir ce dont il retourne...

PS2 Hum... Je crois qu'il est inutile de revenir sur la preview effectuée le mois dernier par notre brave Titia (c'est ben vrai qu'elle est brave !). Victime d'un énorme coup de soleil après un voyage dans d'étranges contrées égyptiennes, malade comme une bête après avoir ingurgité une tonne de dates pas fraîches (les toilettes de la rédaction ont d'ailleurs dû être condamnées pendant plusieurs jours après la découverte de l'homme de ménage, mort asphyxié), notre spécialiste des Survival Horror du dimanche n'a pas su s'exprimer de manière... Hum... Humaine, pourrait-on dire ! Je précise aux plus crédules que la seule fois où Titia a donné des ordres au célèbre Tom Cruise, c'est durant son adolescence, lorsqu'elle découvrit les plaisirs solitaires devant un poster de ce dernier (oups, calmons-nous, où la censure ne va pas tarder à sévir !). En attendant, sachez que les images que nous vous avions présentées le mois dernier ne reflètent pas vraiment la réelle qualité graphique du jeu. Ce dernier souffre d'un brin de brouillard et de décors pour le moment assez simplistes. Néanmoins, le jeu bouge bien et les combats s'avèrent très rythmés. On a bien souvent l'impression de se trouver effectivement au beau milieu du film de Tony Scott. A priori, les missions devraient être assez nombreuses pour étancher la soif d'acrobaties de nombreux joueurs. Malheureusement, il devra subir la concurrence directe de Ace Combat 4 et Air Force Delta 2. Le combat s'annonce difficile. En attendant, voici des images nettement plus parlantes que le texte pitoyable de Titia du mois dernier. Non, je ne suis pas dur, je me venge simplement pour l'odeur insupportable qui se dégage encore aujourd'hui des toilettes, et pour les nombreuse pauses-pipi que j'ai dû effectuer au McDonald d'à côté.

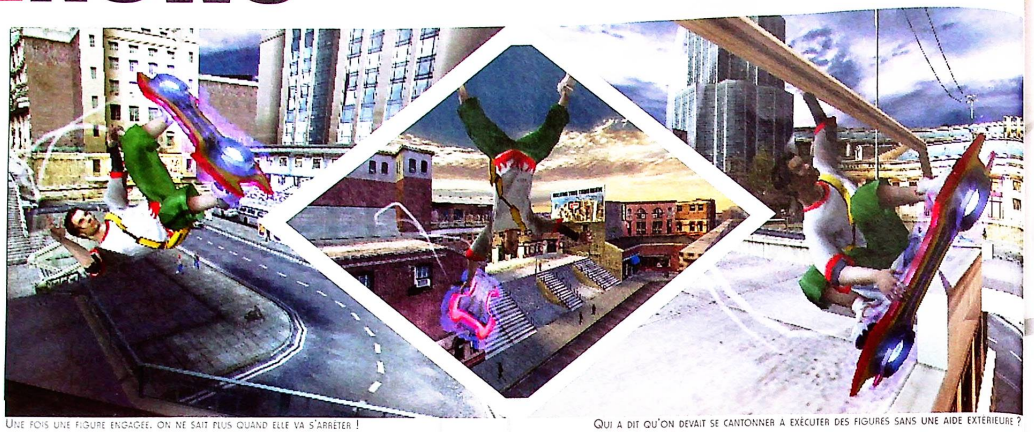
Neo Alex (qui plane encore pour éviter les mauvaises odeurs)

Des vues externes appréciables.

Touché, je l'ai touché !



Gaffe aux parois dans le canyon !



Une fois une figure engagée, on ne sait plus quand elle va s'arrêter !

Qui a dit qu'on devait se cantonner à exécuter des figures sans une aide extérieure ?

Après le tapis volant, le skate volant

Airblade

éditeur : sony - développeur : criterion games - date de sortie : nc - genre : tony hawk futuriste

Rien qu'en regardant une seule image d'Airblade, que les cinéphiles avertis ne peuvent s'empêcher de faire le rapprochement avec une scène mythique de Retour Vers le futur 2. En effet, le moment où Michael J. Fox fait du skate volant a certainement dû inspirer les concepteurs d'Air Blade. En fait, le titre est une sorte de Tony Hawk Pro Skating du futur...

PS2

... Le but étant d'évoluer dans de grands espaces modélisés pour l'occasion et d'effectuer un maximum de figures pour accumuler des points. Mais la différence avec le jeu de skate de référence, c'est que le nombre de possibilités est décuplé par le fait que votre planche flotte dans les airs. Pour le moment, la version que nous avons eue présente une animation assez sympathique, peu de ralentissement et une vitesse d'exécution des figures assez sympathique. La maniabilité, même si l'enchaînement des envolées est loin d'être évident, est relativement bien pensée. Elle nécessite cependant une prise en main assez longue pour bien maîtriser le personnage. Le jeu inclut plusieurs modes de jeu originaux, dont un mode Story. En fait, deux Boarders poursuivis par des serviteurs du Mal doivent s'échapper à tout prix de la forteresse dans laquelle ils sont enfermés. C'est le moment d'utiliser toutes les figures apprises pour échapper aux caméras de surveillance, aux snipers et à vos poursuivants directs. D'un point de vue graphique, les personnages sont assez bien modélisés et il en va de même pour les décors, qui regorgent de détails et sont assez vastes pour se croire en pleine liberté de mouvements. Un ensemble qui fait furieusement penser à Jet Set Radio et Tony Hawk Pro Skate Boarding. Reste à savoir si Airblade va réussir à imposer son nom comme la référence du genre qu'il défend. Un conseil pour la suite du jeu en développement, les concepteurs devraient sérieusement penser à changer la bande musicale qu'ils ont choisie, parce que si elle reste la même, on va jouer avec des boules Quiès.

La modélisation des personnages n'a rien à envier à d'autres softs du même genre, bien au contraire.

Même si votre skate flotte dans les airs, cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas faire des grinds d'enfer. La preuve...

El Tuco

Des nappes d'eau retravaillées pour la PS2 ?

Votre équipement...

Le RPG devient universel

Baldur's Gate : Dark Alliance

éditeur : interplay black isle studios - développeur : snowblind studios - date de sortie : novembre 2001 - genre : action rpg

Aaah, je les vois les puristes de la console, s'effrayer à la seule prononciation du nom de ce porte-drapeau du RPG PC. Mais Baldur's Gate mes amis, c'est bien plus que cela : le mythe a construit son succès sur des bases solides, qui encore aujourd'hui inspirent nombre de jeux de rôle de renom. En fait, il est évident que la recette s'adresse de prime abord aux rôlistes sur table, ceux-là même qui créent leur personnage de toutes pièces et qui les interprètent le plus efficacement possible, ceux-là même qui détiennent les véritables règles d'origine du Role Playing Game. Aaah, que de bons souvenirs tout ça...

PS2

Laissons un moment de côté ce que nous connaissons du jeu de rôle sur console, et penchons-nous sur ce que pourrait nous apporter un monument du PC tel que Baldur's Gate. C'est en premier lieu de par son interface qu'il vous séduira d'emblée, puisqu'au-delà d'un héros imposé dont le caractère et le profil ne vous correspondent en rien, Baldur vous propose d'en modeler un selon vos humeurs. Tel un Phantasy Star Online, vous voilà maître de choisir son groupe ethnique (nain, humain, elfe...), son nom, sa peau, ses cheveux, sa voix, son affiliation (bien ou mal), ses caractéristiques physiques ainsi que ses compétences. Comment résister à l'envie de jouer un personnage auquel vous êtes attaché ? D'autant que durant votre progression, vous serez en droit d'évoluer, de vous perfectionner et d'apprendre les talents qui vous seront utiles par la suite. En vue «third person» de dessus, votre aventure est une succession de portes à débloquer, de puzzles à résoudre, de labyrinthes à parcourir, de dialogues à entreprendre et de combats à effectuer (en utilisant des armes et magies multiples et évolutives), ceci avec un système de «Click and Play» bien pratique. Mais pour le coup, c'est la PS2 qui en souffre puisqu'un pad, aussi analogique qu'il soit, n'égale en rien, pour ce genre de jeux, la jouabilité d'une souris. En bref, ce que Baldur's Gate nous réserve devrait plaire à beaucoup, déplaire à certains, pour peu que chacun s'y essaie. La bombe PC doit faire ses preuves sur console...

Titia

Choisissez votre clan.

Vous savez lire : un bouclier de feu.

Le point sur Final

PS2 Quelques petites statistiques concernant les objectifs atteints par Square pour les ventes de son monumental Final Fantasy X. Depuis le 19 juillet dernier, date de la sortie japonaise du jeu, 2 millions d'exemplaires ont été vendus sur les 2,14 millions mis à disposition dans les magasins dès les premiers jours, soit environ 90 % du stock. Proportionnellement, la saga toute entière cumule pas moins de 35 millions de Final vendus : pas de soucis donc concernant son succès. Nous verrons ce qu'il en sera pour la sortie américaine de l'épisode X au mois de janvier prochain, puis pour l'européenne, dont on ne connaît pas la date.

On n'est pas des bêtes

GAMECUBE Vous vous souvenez certainement des derniers lancements des consoles PlayStation 2 ou Dreamcast au Japon. Les rues étaient bondées, les gens dormaient aux portes des boutiques, la cohue devenait même dangereuse. Il semble que le 14 septembre, date de sortie de la GameCube, les choses se soient passées plus calmement. Quelques habitués ont bel et bien campé sur le bitume mais la foule était moindre, c'est un fait. Comme quoi, une meilleure organisation au niveau des pré-commandes peut parfois éviter bien des désagréments...

Reports de date

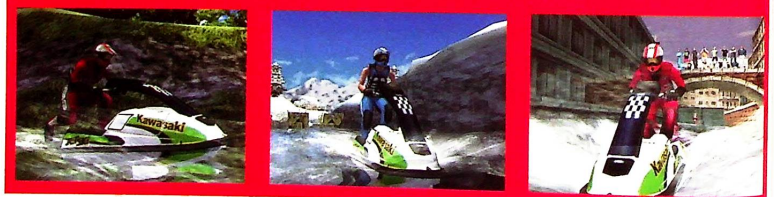
PS2 Petite baisse de forme chez Eidos semble-t-il, puisqu'on nous annonce des reports de date pour ses prochaines sorties PlayStation 2. Pas n'importe quelles sorties qui plus est, puisqu'il s'agit de Soul Reaver 2 et de Deus Ex. Mon premier attendrait désormais de paraître pour le mois de novembre 2001, tandis que mon second ne verra pas le jour avant le début de l'année 2002... Patience donc...

SUPER SMASH BROS. MELEE

GAMECUBE Le succès de Super Smash Bros. sur Nintendo 64 n'a pas fait un pli, il y a de cela moins de deux ans, et chacun (ou tout du moins les fans du genre beat 'em all en arène avec les petits personnages de Nintendo) attendait avec impatience l'avènement d'une suite sur GameCube. Eh bien, c'est chose faite puisqu'on nous annonce que le titre verra bel et bien le jour sur la console, le 3 décembre 2001. Et pour preuve, voici quelques screenshots à vous mettre sous la dent...

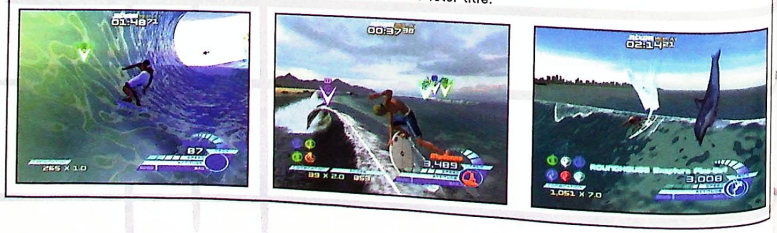
WAVE RACE VS WAVE RALLY

GAMECUBE Pour faire face au Wave Race de la GameCube, la PS2 sort ses griffes et nous dévoile quelques photos de son prochain Jet Ski Riders, originellement intitulé sur le territoire américain Wave Rally. Le titre aura la particularité de disposer de la licence Kawasaki et vous proposera pas moins de cinq modes, dont un en écran splitté à deux joueurs. Eidos prévoit de le sortir pour la fin de l'année...



DU SURF SUR X-BOX

X-BOX Les jeux de sport vont bon train ces derniers mois, et la X-Box ne faillit pas à la règle puisqu'on nous annonce pour le courant 2002 un nouveau titre de surf, qui se montre pour l'heure assez prometteur à la vue de ces premiers screenshots. Transworld Surf, c'est son nom, devrait nous proposer pas moins de 13 surfeurs différents ainsi qu'une dizaine de spots afin de réaliser tout plein de tricks propres à chaque personnage. C'est à peu près tout ce que nous savons pour l'instant de ce futur titre.



Une modélisation des véhicules sur X-Box tout à fait "savoureuse".

Une image qui fait singulièrement penser à une publicité pour une marque de vêtements bien connue.

L'ÉVOLUTION EST EN ROUTE ?

4X4 Evolution 2

4X4 Evolution 2

éditeur : terminal reality - développeur : terminal reality - date de sortie : 2002 - genre : course 4x4

Les amateurs de grosses cylindrées et de gros calibres vont pouvoir laisser libre cours à leur fibre 4 roues motrices. Pourquoi quatre roues ? Eh bien, parce que c'est plus facile pour être en équilibre. En fait, le jeu s'appelle 4X4 Evolution et met en scène de grosses tutures qui consomment plein d'essence et bousillent l'environnement. Mais là, comme c'est pour de faux, on ne va pas s'emporter outre mesure.

Les checkpoints ne sont pas toujours aussi faciles d'accès.

X-BOX 4X4 Evolution premier du nom, qui tournait sur notre bonne vieille Dream, était d'un classicisme qui pouvait en rebuter plus d'un. Sa suite est prévue sur la X-Box, comme en témoignent ces quelques photos. Quoi de neuf au programme ? Eh bien, pour commencer, graphiquement cela s'améliore quand même sérieusement. Au niveau des modes, il y a de l'évolution (ah-ah-ah, rire gras et caverneux de Kyo). Il va falloir disputer la première place à huit autres concurrents acharnés sur plus de trente-deux circuits différents. L'environnement n'est bien entendu pas toujours le même. Un mode Carrière permet de créer son propre pick-up, de le customiser et de lui donner les atouts les plus utiles pour remporter tous les challenges et tous les prix. Les raccourcis et obstacles sont distillés un peu partout sur les parcours, et nécessitent adresse et opportunisme pour tous les situer. Vous serez ainsi dans les meilleures conditions pour remporter le morceau. Avec plus de 100 licences officielles, le jeu devrait être capable de vous offrir un des panels les plus complets de 4X4 à travers la planète dans un seul soft. Vous aurez aussi la possibilité de choisir l'heure du jour ou de la nuit avant le départ de chaque course, de faire la pluie et le beau temps comme bon vous semblera, et le tout avec une interface simple et efficace. Rien encore n'a été dit ou suggéré concernant un éventuel mode Deux joueurs ou plus. Il faudra s'armer de patience avant de savoir exactement comment la X-Box va gérer ces nouveaux venus.

El Tuco

Hum, j'ai pas dû tourner où il fallait.

Une image qui laisse rêveur quant au résultat final sur la X-Box, pour une suite que les amateurs de 4 roues motrices attendent avec impatience.

Sous le soleil des Tropiquepininiques, on s'en mange dans la face.

Alors Kyo, tu le fermes ton clapet, tu les vois pas les traces de passage des persos dans la neige ?

LES IMAGES VALENT MIEUX QU'UN LONG DISCOURS

Dead or Alive 3

Dead or Alive 3

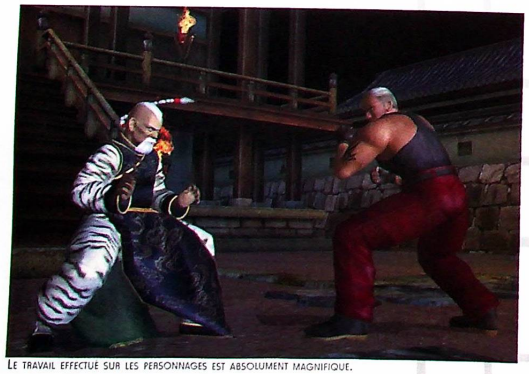
éditeur : tecmo - concepteur : tecmo - date de sortie : fin 2001 - genre : boston 3d

Ne pas trop s'emballer ? Mais comment voulez-vous que l'on fasse autrement, à la vue des nouveaux clichés que nous recevons régulièrement de Dead or Alive 3 ? On vous en parle depuis un moment, et plus le temps passe, plus les détails des photos nous donnent encore plus d'informations sur un jeu qui devrait être au départ le fer de lance de la X-Box. En tout cas, on a déjà vu pire pour le lancement d'une console nouvelle génération.

X-BOX

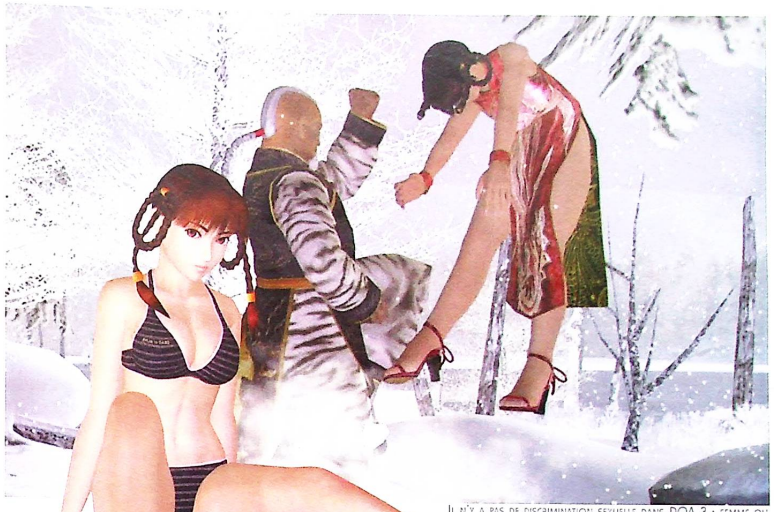
«Dead or Alive 2 sur la Dreamcast nous avait déjà enthousiasmés par son système de combat original et ses personnages haut en couleurs. Il y a d'autres attributs sur lesquels Kyo s'est plus volontiers penché : il n'y a vraiment que lui pour acheter un jeu à cause du tour de poitrine des personnages féminins modélisés. Mais enfin, DOA 2 avait marqué les esprits des possesseurs de la petite boîte blanche, et plus tard attiré les possesseurs de petites boîtes noires. Paradoxalement, la suite tant attendue devient une exclusivité Billouze, euh pardon X-Box. Au départ, le manque d'expérience dans le domaine de la console du Master of the Super World Informatique Niquouse Windouze Microsfotouze Gatouze, pouvait effrayer à juste titre. Leur truc, c'est développer pour le PC : jamais ils ne pourront se faire à la tradition des «consoleux» comme ils les appellent. Mais même si tout n'est pas encore vérifiable ou vérifié, il est clair qu'au fur et à mesure que les photos arrivent, faisant état du développement de Dead or Alive III, il y a vraiment de quoi être rassuré. À moins d'être de mauvaise foi, il y en pas mal qui vont revoir leur premier jugement à la hausse, et au trot. Expliquer que les décors sont d'une autre dimension et dire qu'ils sont supérieurs à tout ce qu'on a pu voir auparavant est un euphémisme. Que les effets de «lens flare» dépassent tout ce qui avait déjà été proposé, même sur Dreamcast pourtant spécialiste de la chose, avec un rendu absolument exceptionnel. Ajoutez à cela une modélisation des personnages riche et détaillée. Il n'y a qu'à voir les visages de chacun d'eux, ou tout simplement la finition réalisée sur les costumes. Il ne reste plus qu'à confirmer que la jouabilité est à la hauteur de ce qu'on voit sur ces clichés, et on devrait tenir entre nos mains la future référence incontestable et incontestée, toutes consoles confondues, et le plus beau jeu de baston jamais conçu. Ah non, une dernière chose avant de vous laisser, une remarque spécialement pour Kyo, qui ne jure que par l'avènement de Virtua 4. Il nous disait il y a quelques jours : «Ouah, c'est des nazes, il y a même pas de traces de pas sur la neige après le passage des combattants.» Oui Kyo, ça va bien se passer, alors tu prends ta pelle, ton seau et tu vas jouer à colin-maillard au bord de la falaise (oui, une vanne à Petro Solex qu'il sort tout le temps), tu regardes bien les photos et tu te calmes.

EL Tuco



Le travail effectué sur les personnages est absolument magnifique.

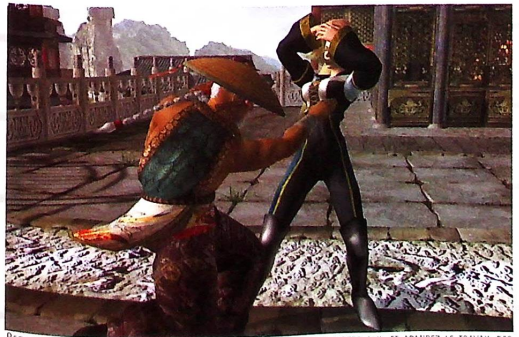
Une phase de combat hallucinante qui, même en image fixe, réussit à rendre impressionnant le mouvement. C'est la neige soulevée par le pied du perso qui fait ça (oui, désolé Kyo, encore la neige).



Il n'y a pas de discrimination sexuelle dans DOA 3 : femme ou homme, tu vas morfler, point barre.

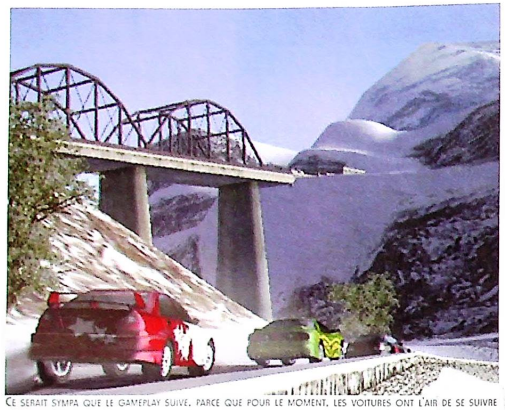
Une prise qui laisse dubitatif sur l'état de santé juste après.

Rien à dire, c'est une superbe projection dans tous les sens du terme.



Regardez la finesse et la richesse des détails sur le costume de notre ami, et admirez le travail des concepteurs : à ce niveau-là, c'est de l'orfèvrerie.

Même en plein contre-jour, le rendu du soft est magnifique.



Ce serait sympa que le gameplay suive, parce que pour le moment, les voitures ont l'air de se suivre sans jamais décoller.

Un des rares circuits en ville. Eh bien, même avec des détails, les développeurs s'en sortent plutôt pas mal, non ?

SI SEULEMENT C'ÉTAIT VRAI

GTC Africa

GTC Africa

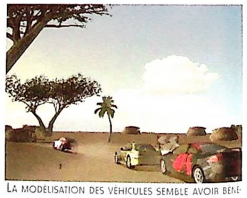
éditeur : sega software - concepteur : sega software - date de sortie : nc - genre : course de rallye

GT3, quelles que soient les critiques que l'on puisse émettre sur un comportement douteux, une jouabilité et des vues en moins par rapport au précédent épisode, est de loin le plus beau jeu de voitures sur console. Alors, il n'est pas pour nous déplaire qu'au détour de quelques clichés montrant des décors fabuleux, des bolides dont la modélisation n'a rien à envier à GT3 s'affichent avec autant de prestance que le titre-phare de Sony. GTC Africa, même si on n'en est qu'aux balbutiements en termes d'infos, s'annonce prometteur. En tout cas, on va suivre ça de près.

PS2 On peut déjà dire que Gran Turismo 3 a fait des émules d'un point de vue graphique sur la PlayStation 2. À la vue des premiers clichés de GTC Africa, on pourrait raisonnablement le penser. Même si le titre-phare de la console est encore tout récent, on ne peut pas vraiment penser à autre chose en voyant ces images. Les développeurs qui nous préparent ce qui s'annonce comme une petite merveille de technologie, tout du moins dans l'exploitation de la console de Sony, sont les mêmes que ceux de Wild Wild Racing (oui, pas vraiment rassurant). Jusqu'ici, seul GT3 offrait autant de plaisir visuel pour une simulation de voitures de course. Mais rien qu'en jetant un rapide coup d'œil sur les clichés qui accompagnent ces quelques lignes, il est bien difficile de ne pas s'y attarder quelques secondes et de remarquer que leur rendu est plus qu'appréciable. GTC Africa devrait être un mélange savoureux entre du pur rallye et des circuits fermés, le tout dans le cadre magnifique qu'offre l'Afrique tout entière. Cela a permis aux développeurs de planter le décor dans des lieux aussi diversifiés que la jungle, des pistes de safari, la pleine brousse, le désert ou la ville. Autant de circuits que d'environnements, donc 19 circuits. En ce qui concerne les bolides mis en scène et en valeur sur ces différents tracés, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie. Les licences officielles ayant été décrochées pour l'occasion, les constructeurs vont se retrouver à la fête une nouvelle fois. Pour le moment, on en compte pas moins de six avec entre autres Mitsubishi, Ford, Subaru, Renault et Pontiac. Mais qui dit licence officielle dit presque automatiquement une non-altération des véhicules lors des chocs ou des accidents. Le prestige (fallacieux) de certaines marques nous privera-t-il du plaisir de casser des voitures en toute impunité et sans constat ? Rien n'est certain pour le moment. Les dernières photos du titre en préparation ne nous ont pas permis de lever un doute sur une éventuelle déformation active, puisque aucun cliché ne présente un bolide avec une quelconque déformation apparente. L'ordinateur ne sera pas le seul adversaire : il est prévu que le mode Multijoueurs prendra une grande place dans ce nouveau soft.

El Tuco

Oui, oui, on confirme, le jeu s'appelle bien GTC Africa.



La modélisation des véhicules semble avoir bénéficié des toutes dernières technologies pour obtenir un résultat bien agréable.

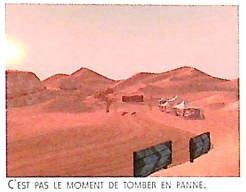
Une perspective qui laisse entrevoir l'immensité de la plupart des circuits.

Franchement, depuis GT3, on n'avait pas vu une photo aussi sympa à regarder pour un jeu de caisses.

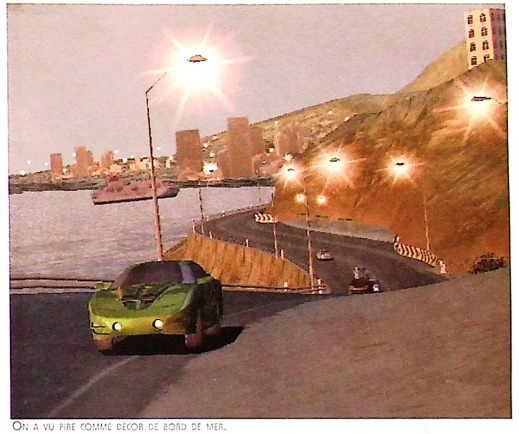
Franchement, c'est sympa, mais il y a vraiment autre chose à foutre sous les palmiers.

Une vue d'ensemble qui donne même en fixe une impression de vitesse certainement appréciable le pad à la main.

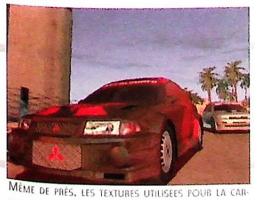
De bien belles images en perspective.



C'est pas le moment de tomber en panne.



On a vu pire comme décor de bord de mer.



Même de près, les textures utilisées pour la carrosserie donnent un bon résultat.

Se pourrait-il que les conditions météorologiques soient prises en considération dans le jeu ? Ce serait une bonne nouvelle.

Évidemment, plusieurs combinaisons de sauts seront possibles.

Des profils de perso un peu futuristes.

Un serpent des sables...

Une petite mainette rouge des îles du Guatemala...

OUI MÔSIEUR

Dark Summit

éditeur : THQ - concepteur : THQ - date de sortie : 2002 - genre : snow

Aah, ben ça alors : un jeu de snowboard... Aaah mais attention, pas n'importe quel jeu de snowboard, non madame : Dark Summit, c'est un jeu d'AVENTURE-snowboard, OUI Môsieur. Quelle histoire, mes amis... J'en suis toute retournée. Aaah, mais il y a plus étonnant encore : devinez qui s'occupe de la preview ?... Et comment vous savez que c'est moi, d'abord ?

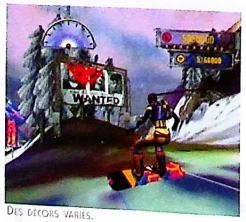
Mmmm, c'est chaud ça...

X-BOX PS2 Donc, comme tout bon jeu d'AVENTURE-snowboard qui se respecte, Dark Summit possède un scénario construit et abouti, poil au zizi. Mais que se passe-t-il donc au mont Garrick, petite station de ski paisible ? Eh bien, le grand chef O'Leary (c'est le vilain) fait encore des siennes. Bon sang de bonsoir, il n'est pas question pour lui que ces satanés snowboarders (eux, ce sont les gentils) viennent polluer ses pistes : depuis quand on a le droit de skier dans une station de ski ?... Vous voilà donc interdit de certains pans de la montagne, et ça mes amis, laissez-moi vous dire que vous ne le supportez pas. Prenant donc votre snowboard à deux mains, vous partez reconquérir les terres enneigées qui vous appartiennent à vous aussi, nom d'une pipe en bois. Vous l'avez peut-être compris : ce Dark Summit se présente sous la forme de challenges à relever, et non de simples courses à remporter chaque fois. Quarante-cinq missions vous attendent donc dans votre ascension jusqu'aux crêtes et il vous faudra, tour à tour, semer vos ennemis, déjouer certains pièges, déclencher des avalanches ou encore relever bien d'autres défis. Sur votre parcours, vous pourrez récupérer les bonus qui vous permettront d'améliorer l'équipement de votre personnage, personnage que vous aurez par ailleurs choisi parmi 6 snowboarders pour ses particularités et sa personnalité. Un mode Multijoueurs sera également mis à votre disposition, ce bien évidemment à quatre et en écran splitté. Voilà, maintenant permettez, j'ai "Devil" qui m'attend...

Titia

Plein de jauges partout...

Lara ?



Des décors variés.

RIEN À VOIR AVEC BLACK ET DECKER

Jak et Daxter

éditeur : Sony Computer Entertainment - concepteur : Naughty Dog Software - date de sortie : hiver 2001 - genre : action

Comment vous expliquer : Jak et Daxter, c'est un peu comme Kyo et Tuco. Les deux compagnons de route ne se séparent jamais : par vents et tempêtes, au Brown Finger ou ailleurs, les petits acolytes strass et paillettes de chic et de choc, explorent ensemble les coins cachés de la rédac', jouent à cache-cache avec qui veut bien, se grimpent toujours l'un sur l'autre. Globalement, Jak et Daxter, c'est ça...

Ça ne vous rappelle pas Rayman 2 ?

PS2 Le petit Crash Bandicoot ayant rendu l'âme, impitoyablement euthanasié par papa et maman, son remplaçant ne devait pas tarder à arriver pour faire sang neuf. Et comme chez Naughty Dog, on fait les choses en grand, ce ne sera pas un, mais deux héros que nous dirigerons simultanément. En quelque sorte, le principe de Banjo et Kazooie où les deux bébêtes ne faisaient qu'une et se partageaient les commandes. Vous pourrez en l'occurrence nager, sauter, courir et frapper : pas de doute, il y a de l'action en perspective. À vrai dire, «Jak et Daxter» n'est pas très loin dans son concept d'un Rayman 2, où l'aspect aventure prédomine sur les phases de plates-formes pures. Le jeu se décompose en plusieurs niveaux assez longs dans leur ensemble, où vous devrez résoudre des énigmes, accomplir des tâches (mini-quêtes, challenges...) et dézinguer vos ennemis. Techniquement, il semblerait que «Jak et Daxter» n'ait pas à s'en faire : les graphismes sont d'une beauté évidente, et de nombreux décors sont en partie animés. Dans la jungle, vous pourrez par exemple constater que les serpents tombent des arbres. Encore une fois, à l'image de Rayman 2 ou de Donkey Kong, il vous sera possible de revenir à n'importe quel moment du jeu dans les niveaux que vous avez déjà achevés. Bref, beaucoup d'espoir pour le moment concernant ce titre très attendu par les fans du genre...

Titia

Un peu de brouillard en fond...

Dans la mousse...

Une 3D qui promet...

DOSSIER

Game Cube

Prologue

C'est un 14 septembre que Nintendo lâche sa bombe. La GameCube rejoint ses deux sœurs au rayon 128 bits des magasins de jeux. Il ne manque plus que la Xbox et nous aurons notre quatuor «nouvelle génération» enfin au complet. Il était donc évident que Dreamzone proposerait un Dossier réservé à la sortie de ce nouveau bébé. On parlera évidemment de la puissance de la bécane et des trois premiers jeux déjà disponibles. Mais, pour ne pas vous laisser sur votre faim, vous aurez aussi droit à deux pages sur le terrifiant Bio Hazard et à la présentation des prochains titres qui feront de cette console une rivale de premier choix. Une console à réserver aux plus jeunes d'entre nous ? C'est vous qui le dites !

Eh oui, il fallait faire la queue pour acheter sa GameCube.

Les trois premiers jeux disponibles avec la console.

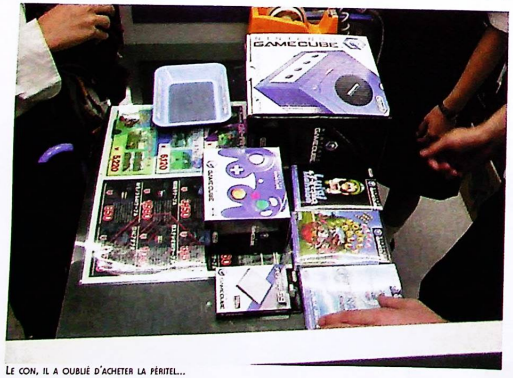
Ça ne vous avance pas plus ? Oui mais c'est beau...

La console

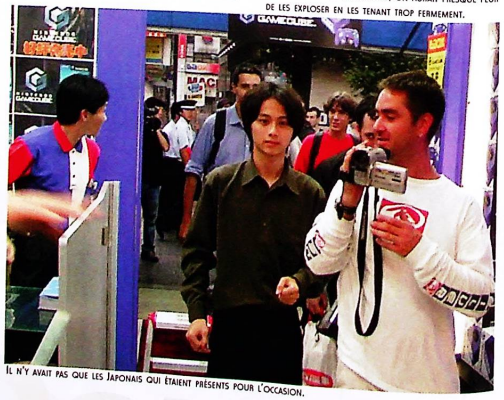
Ce chapitre n'a d'intérêt que pour ceux qui s'intéressent à l'intérieur de sa future acquisition. Ce ne sont que des chiffres qui prendront un sens en voyant les différents jeux qui débarqueront sur le support. Cela ne sert à rien de proposer des milliers d'hectares de terre si l'on ne peut y faire pousser un millimètre de verdure (moi et mes images à deux balles...). Je vais donc essayer de faire très simple. Si vous tenez à connaître les chiffres exacts, je suis certain que d'autres confrères se sont cassé le cul à les détailler. La GameCube, tout comme la Dreamcast, propose un port quatre manettes mais ne peut contenir que deux Memory Card. À l'arrière se trouve une poignée qui vous permet de la transporter n'importe où. On est d'accord, c'est un gadget inutile, car je me vois mal me balader dans le métro avec ma console en guise de valise. Nintendo ne s'est pas efforcé de construire le support le plus puissant du marché, mais une bécane facilement programmable et qui permettrait une gamme de jeux assez vaste pour tous les styles de joueurs. Pour ceux qui s'inquiètent encore des futurs produits disponibles sur cette console, je rappelle que la firme a tout de même signé un contrat d'exclusivité avec Capcom pour la licence Bio Hazard (Resident Evil). La console peut afficher jusqu'à douze millions de polygones par seconde, tandis que la Dreamcast n'en affiche que trois (millions, évidemment !). Le microprocesseur est un IBM Power PC cadencé à 485 MHz et le processeur sonore, un Macronix 16-bit DSP. Mais là, je tombe dans le piège des chiffres et noms qui ne veulent rien dire. La peur de l'anti-aliasing chez le joueur moyen (celui qui porte plainte dès qu'il voit un jeu qui scintille un peu trop) n'a pas à se manifester pour la Cube.

Tout s'est passé dans le meilleur des mondes. On est loin de la soirée Virgin.

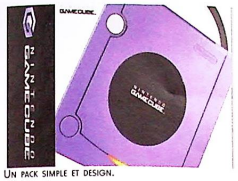
Les disques sont minuscules, on aurait presque peur de les exploser en les tenant trop fermement.



Le con, il a oublié d'acheter la péritel...

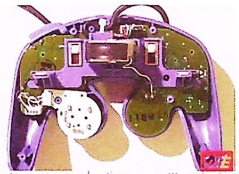


Il n'y avait pas que les Japonais qui étaient présents pour l'occasion.



Un pack simple et design.

Voici ce que chaque Japonais pouvait se procurer le jour J. Ni plus, ni moins... D' autres jeux et accessoires seront disponibles d'ici peu de temps.



Près la console, on décortique la Wavebird. Cela vous évitera de le faire vous-même si cela vous intéresse.

Les trucs utiles

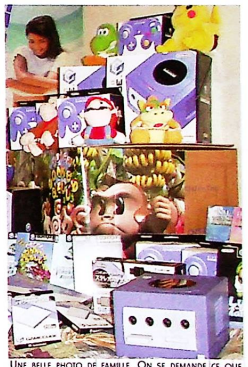
Commençons par le pad. Ce dernier se fait appeler Wavebird (du grec ancien... oh la ferme...), alors retenez bien ce nom. Car d'ici quelques mois, vous rentrerez dans une boutique en demandant gentiment au vendeur : eh m'sieur, vous z'auriez pas un Wayveubeurd ? En usant, bien entendu, de votre splendide accent anglo-saxon que vous avez tous appris à l'école. Important, le cordon. Ce dernier mesure dix mètres de long. L'avantage ? Vous pouvez jouer aux toilettes. L'inconvénient ? Vous risquez de ne plus viser correctement, trop concentré à finir premier à Wave Race. L'inconvénient des dix mètres ? Vous aurez des nœuds plus rapidement. Ensuite, les boutons. Trois au-dessus, quatre sur le côté. Ce qui nous en fait un de moins que sur N64. C'est pas plus mal, les deux de neurones retiendront plus rapidement. Celui collé juste devant le bouton R remplace le Z du pad N64. Il sera donc utilisé pour les changements brusques de caméra. Tout comme la Dual Shock de Sony, vous aurez à disposition deux sticks analogiques. Contrairement au pad de Sony, le stick droit servira dans plus de deux jeux. La plus grande qualité du pad ? Il fond dans votre main. C'est sans nul doute le meilleur pad créé à ce jour. L'inconvénient ? La croix de direction. Cette dernière est la réplique identique de la croix Game Boy Advance. Cela risque d'être peu évident pour les jeux de baston 2D comme 3D. La carte mémoire utilise le même principe que le Visual Memory de la Dreamcast. Bref, c'est de la merde (j'espère ne pas être trop vulgaire). Imaginez que vous venez d'acheter les trois premiers jeux disponibles. Vous faites une sauvegarde de chaque, puisque vous ne tenez pas à reprendre votre partie dès le début. Congratulations (comme disent les Américains), vous venez de bouffer la moitié de votre carte ! Effectivement, elle ne possède pas énormément de mémoire et il vous faudra soit en acheter une autre rapidement, soit vous offrir un accessoire permettant d'augmenter les capacités de votre Memory Card. N'oubliez pas que le pack GameCube ne propose pas de péritel. Il serait dommage de rentrer à la maison sans avoir pensé à en acheter une, surtout si vous habitez à plusieurs kilomètres de la boutique... Enfin, les jeux. Le MD de 1.5 GB se range dans un premier boîtier plastique qui se blottit dans un petit carton avec la jaquette du jeu. C'est mignon, c'est compact, à l'effigie de la console. Imaginez qu'ils ne sont pas plus gros qu'un boîtier Game Boy Advance. Espérons qu'en France, on n'invente pas de jaquettes bien bourrines comme on sait si bien les faire... Le modèle Matsushita, la GC pouvant lire les DVDs, n'est pas encore en vente, au cas où cela vous intéresse.

Vous devrez fournir une preuve que vous vivez bien au Japon. Mais ce papier n'a rien à voir puisque c'est une pub...

Pour conclure

Nintendo compte bien retrouver son ancien public, celui des joueurs Super Nintendo, additionné à celui de la N64. Cet éditeur a notre entière confiance, comme il a pu l'avoir à une certaine époque, mais on attend les résultats. L'important étant bien évidemment de ne pas être déçu à l'arrivée. Contrairement à Sony, il ne propose pas de chiffres exorbitants pour simplement épater la galerie. Nous sommes certains que la plupart des programmeurs mettront en avant le but principal attendu en jouant, le gameplay. Même si nous savons que nous ne sommes pas à l'abri d'une dizaine de jeux portant la licence Pokémon, c'est une console destinée au grand public. Mon seul regret ? La firme est déjà partie en guerre contre l'import, alors que c'est ce qui fait vivre une console. Preuve en est avec la Dreamcast et la Play 2, qui proposent un vaste répertoire de jeux en japonais et américains, mais pauvre en Europe. Et ce problème n'est pas près d'être résolu...

Kyo



Une belle photo de famille. On se demande ce que les deux soldates de Final X viennent faire là...

Sympa de pouvoir s'y essayer avant d'acheter !

DOSSIER

Game Cube

Futures Sorties

Maintenant que vous en savez un peu plus sur cette nouvelle console Nintendo en provenance du pays du Soleil Levant, penchons-nous un peu sur son avenir proche. Comme vous le savez tous, une console n'est rien sans une solide ludothèque. Outre les premiers jeux comme Wave Race, Luigi's Mansion et Super Monkey Ball, ce puissant support disposera dans quelques mois de nombreuses bombes toutes plus impressionnantes les unes que les autres. Suivez le guide et admirez...

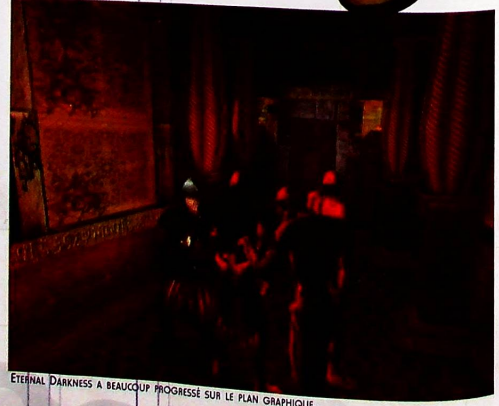
Ce Rogue Squadron II devrait atteindre des records dans les ventes.

Un Legend Of Zelda exclusivement réservé aux plus jeunes.

Encore de la baston pour Mario !

Si vous faites partie de ceux qui s'inquiètent inutilement quant à la collaboration des autres éditeurs japonais et américains, sachez que ces derniers développent tous plus ou moins pour la GameCube (sauf, bien sûr, Square Soft, qui préférera attendre d'être ruiné avant d'assimiler la notion de diversification). Vous voulez quelques exemples ? Parfait, commençons donc par Sega, bien décidé à faire oublier l'échec cuisant et injustifié de sa Dreamcast. Déjà, c'est le premier éditeur tiers à sortir un titre sur la GameCube avec l'original Super Monkey Ball. Mais ce n'est pas tout, puisque leurs équipes travaillent en ce moment d'arrache-pied sur la conversion de leur excellent Sonic Adventure 2 et sur un autre jeu fabuleux provenant de l'arcade, Virtua Striker 3. Et ce n'est que le début, puisque suivront des titres comme Phantasy Star Online (jouable jusqu'à quatre en écran splitté), Crazy Taxi ou Nights 2 (eh oui, c'est sur cette console que la suite du hit de Yuji Naka devrait voir le jour). Avouez que c'est déjà pas mal ! Allons donc jeter un petit coup d'œil chez Capcom, qui proposera très bientôt une bonne dose de frissons aux possesseurs d'une GameCube avec le très attendu Resident Evil Zero. Cet épisode se situant avant le premier Resident Evil de la PlayStation, on peut s'attendre à de nombreuses révélations sur la société Umbrella. Aucune image pour le moment, le jeu étant entièrement reprogrammé puisque initialement prévu sur Nintendo 64. Nul doute que Capcom prépare d'autres gros titres. Patience... Du côté des États-Unis, l'éditeur Electronic Arts s'affaire sur une conversion de SSX qui s'annonce grandiose (nommée Tricky). Rappelons que ce jeu de surf des neiges a été unanimement applaudi par la critique du monde entier. Ce n'est pas tout puisqu'un Doom-like basé sur l'univers de James Bond est en préparation (développé par la même équipe que celle du Monde ne suffit pas sur Nintendo 64). Toujours chez nos amis Yankees, un autre éditeur prend très au sérieux la nouvelle console de Nintendo, Acclaim. Comme on pouvait s'y attendre, ils commenceront d'abord par convertir leur dernier titre à succès, le magnifique Extreme G3 (que nous avons tous adoré ici à Dreamzone). Pour le moment, aucun changement notable n'apparaît sur

Pas de soucis, Mario apparaîtra bien sur GameCube.



Eternal Darkness a beaucoup progressé sur le plan graphique.

Chouette, Fox McCloud fera son grand retour sur GameCube.

Metroïd se présentera comme un Doom-like intelligent.

les premières images. D'ici la fin de l'année, nous devrions découvrir un tout nouvel épisode de Turok appelé Evolution, qui pour l'instant ne dépasse pas le cadre de quelques croquis préparatoires. N'oublions pas le Star Wars : Rogue Squadron II de LucasArts, qui pourrait bien devenir lors de sa sortie le jeu le plus vendu au Japon. Vous le constaterez, c'est un bon début. Pendant ce temps, Nintendo déploie tout son talent pour proposer aux futurs possesseurs de GameCube des suites de leurs meilleurs titres. Premier sur la liste, le père Mario, plombier de son état, que l'on verra tout d'abord dans Super Smash Bros. Melee. Ce jeu de baston, dont le premier volet avait cartonné sur Nintendo 64, met en scène les plus célèbres personnages de la firme (Link, Mario, Kirby, Donkey Kong...). Notre moustachu de service, après s'être fait voler la vedette par son frère Luigi pour un Survival Horror parodique, reviendra en force dans un nouveau jeu de plates-formes répondant au doux nom de Mario Sunshine. Autre figure légendaire de Nintendo, le vaillant Link. L'aventurier, toujours amoureux de la Princesse Zelda, connaîtra deux aventures inédites sur la GameCube. La plus avancée s'appelle Legend Of Zelda et s'adresse principalement aux plus jeunes par son style graphique se rapprochant volontairement du vieux dessin animé américain des années 90. La seconde aventure, dont on ne connaît pas encore le nom, sera beaucoup plus ambitieuse et infiniment plus belle. Malheureusement, sa sortie n'est pas prévue avant plusieurs années, Shigeru Miyamoto souhaitant proposer de nouveaux concepts révolutionnaires pour son personnage fétiche. Mais ce n'est pas fini, puisque la ravissante Samus (enfin, ravissante, pour ce qu'on voit avec ce putain de scaphandre...) du mythique Metroïd. Ses nouveaux exploits devraient être plus violents qu'auparavant, puisque se déroulant sous la forme d'un Doom-like plus évolué que la moyenne (à la manière d'un Half-Life). Ce Metroïd Prime promet de devenir un classique dès sa sortie sur GameCube. Le Resident Evil Zero de Capcom ne sera pas le seul transfuge de la défunte Nintendo 64, puisque Star Fox : Dinosaur s'est vu lui aussi embarqué dans la nouvelle aventure commerciale de Maître Miyamoto. Complètement relooké, Dinosaure Planet est aujourd'hui un titre très attendu possédant l'originalité de mixer des phases de recherche à la Zelda et des phases de shootem up dans la droite lignée d'un Star Wing ou d'un Lylat Wars 64. Toujours chez Nintendo, mais développé par les talentueux programmeurs de chez Rare Software (GoldenEye, Killer Instinct, Perfect Dark...), Kameo pourrait bien créer la surprise avec ses fabuleuses techniques de morphing et ses effets de transparence. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, mais avouez que c'est déjà pas mal...

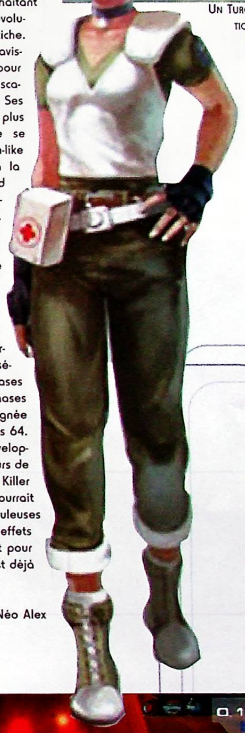
Néo Alex

Les améliorations graphiques de SSX Tricky sont notables.

Le jeu Tarzan connaîtra une nouvelle jeunesse...

Un Extreme G3 toujours aussi démentiel.

Un Turok Evolution à l'état d'ébauche.



DOSSIER

Game Cube

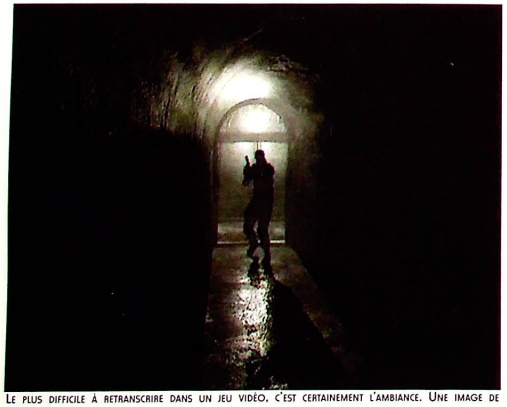
BioHazard

Sois cool. Quoi, un petit bisou avant d'aller se coucher...

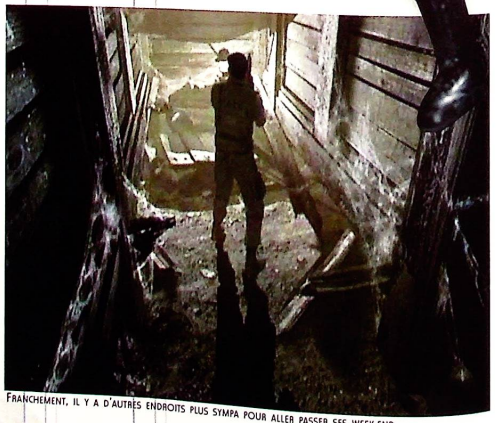
Une série que l'on croyait sur un rythme de croisière a raison d'un épisode tous les ans. Et encore, la plupart du temps, c'est un add-on ou un niveau en plus qui nous est offert en guise de nouveauté. Resident Evil a eu son heure de gloire et figure désormais au panthéon des jeux vidéo. Il a fallu que nos amis de la GameCube se mettent en quatre et décident de refaire le 1er pour que nous y prêtions une oreille distraite. Mais une fois les premières images et vidéos ingurgitées, on se dit que la série est loin d'avoir dit son dernier mot. Une révolution est en marche.

«Et tout à coup la forêt s'est animée», ça vous rappelle pas quelque chose ?

Alors là mes amis, on ne va pas y aller par quatre chemins. Tant pis pour le fameux enthousiasme prématuré, mais ce coup-ci, on est soufflés. Les choses ont commencé par une new laconiquement lancée par notre Red Chef Kyo : Hey les gars, Capcom va nous refaire Resident Evil premier du nom sur GameCube». Après un laconique et unanime «Encore... !», on lui fait savoir que si c'est pour nous annoncer des trucs comme ça, il ferait mieux de se taire. En effet, Kyo semble peu optimiste sur le résultat, et l'ensemble de l'équipe est, pour une fois, en accord avec lui. On se dit que les décors vont être lissés et basta. Puis, quelque temps après, un petit extrait du jeu arrive à la rédac, et la consternation du début se transforme rapidement en cris de surprise difficilement négociables. Il ne s'agit pas d'une pale adaptation sur la GameCube d'un jeu, il s'agit de la renaissance d'un mythe ! Impossible de vous décrire ce qui se passait dans les regards pendant que défilaient les images. Une gestion de la lumière absolument hallucinante, des décors et

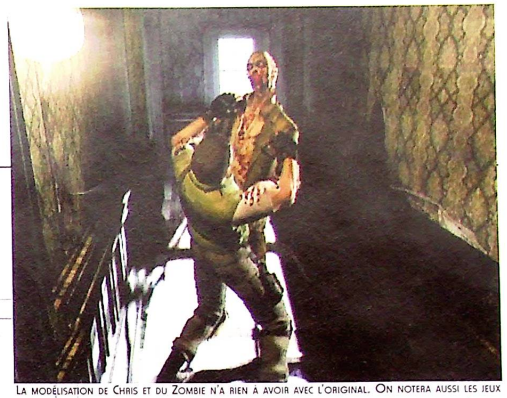


Le plus difficile à retranscrire dans un jeu vidéo, c'est certainement l'ambiance. Une image de Biohazard sur GameCube, et on sait déjà que ce problème a été réglé haut la main.



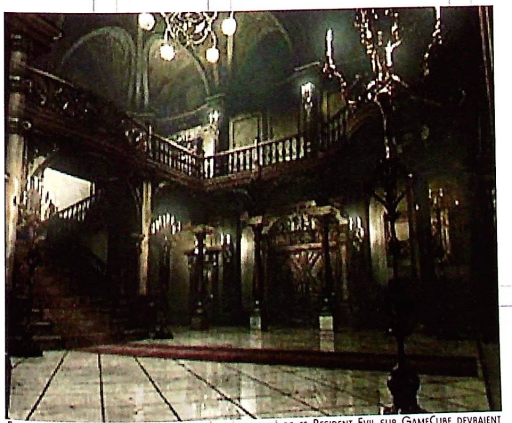
Franchement, il y a d'autres endroits plus sympa pour aller passer ses week-end.

On reconnaît une pièce principale de Resident, mais son nouveau traitement est comme le passage d'une bande dessinée à une qualité photo-réaliste, en un mot : Bluffant !



La modélisation de Chris et du Zombie n'a rien a avoir avec l'original. On notera aussi les jeux de lumière sur les persos et les murs. Le boulot accompli est tout simplement hallucinant !

Même si ces derniers devraient quand même être limités, certains nouveaux mouvements semblent faire partie des réjouissances en ce qui concerne Chris.



Franchement, ceux qui doutent encore du bien-fondé de ce Resident Evil sur GameCube devraient se raviser rien qu'avec cette photo. Sinon, c'est qu'ils n'aiment pas la série.

des endroits familiers mais d'une texture et d'un rendu presque photo-réalistes... Certes, c'est encore du pré-calculé, mais d'une qualité absolument inégalée jusque-là. On est tout simplement soufflés ! Et comme si ça ne suffisait pas, Chris s'avance comme un fauve, le flingue à la main, ses mouvements sont fluides, rapides, et sa modélisation est parfaite. Les zombies qui l'attaquent et autres monstres ont eux aussi bénéficié d'un renouveau complet. Plus impressionnants, avec plus de mouvements à leur actif et une I.A qui semble dépasser ce qu'on a déjà vu. Il clair qu'y jouer seul ou à deux dans le noir en pleine campagne durant une nuit de pleine lune va relever de la Sensation pure et simple. On en frissonne d'avance. Le son n'est pas en reste, puisque la musique ou les sons d'ambiance ont été retravaillés avec une définition et une précision qu'on a rarement vues ailleurs, et ce quel que soit le support. En bref, c'est un ensemble plus que réjouissant. Pour tout vous dire, cette sensation de renouveau, d'engouement ou de passion immédiate dès les premières images d'un titre, on ne l'avait pas ressentie depuis longtemps. Le temps qui passe, l'âge qui avance... Que les premiers émois ressentis devant le premier Resident Evil semblent lointains ! Ces images ont ravivé quelque chose que je pensais trop enfoui pour resurgir un jour, et rien que pour ça, ça valait le coup de l'écrire, de le partager avec vous. En clair, on est comme des gosses, on est plus qu'impatients d'y jouer. Le compte à rebours est lancé : Japon, 22 mars 2002. et quand on pense que la série va entièrement être refaite et devenir une exclusivité GameCube, on n'ose y croire tant la réalité est trop sympa pour être vraie. Bon sang, pourvu que le jeu soit à la hauteur de ce que nous avons vu. Parce que là, c'est clair, on marque un pas, un changement de niveau et de génération pour les jeux vidéo sur console, et il était temps !

El Tuco

Une gestion des ombres et de la lumière qui laisse envisager une ambiance aux petits oignons pour les futurs joueurs impatients que nous sommes déjà.

DOSSIER

Game Cube

Wave Race
BLUE STORM

Le geste parfait du futur champion !

Développeur : Nintendo - Éditeur : Nintendo
Genre : courses nautiques - Dispo Japon

Pour tout vous dire, c'est le seul jeu GameCube que j'attendais avec impatience pour la sortie de la console. Mon intuition ne m'avait pas trompé, puisque c'est certainement le meilleur parmi les trois proposés ce mois-ci dans Dreamzone. Pourtant, vous le constaterez avec le présent test, tout n'est pas rose. N'allez pas croire qu'après avoir vaillamment défendu pendant plus de deux ans la Dreamcast de Sega, nous soyons devenus anti-Nintendo ou anti-Sony. Je pense que nous avons prouvé depuis très longtemps notre amour immodéré pour le jeu vidéo de manière générale. Bon, allez, trêve de considérations politiques, et en route pour un petit test pas piqué des vers...

En pleine tempête !

Après avoir introduit le minuscule disque contenant Wave Race (c'est fou cette taille !), j'accède aux premiers menus présentant un look résolument moderne, en parfaite osmose avec le style de sport pratiqué dans Wave Race. Le premier du nom, sorti il y a de cela fort longtemps sur Nintendo 64, fut une révolution dans le domaine ludique. Il offrait un rendu de l'eau bluffant et d'excellentes sensations. C'est certainement l'une des raisons qui fit de cette suite baptisée Blue Storm l'un des titres les plus attendus de cette nouvelle GameCube. Avec la puissance de cette console 128-Bit, nous espérions qu'une fois de plus, la révolution reprendrait sa course folle...

Les fameux anneaux du mode Freestyle.

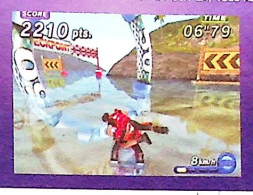
Une belle médaille d'argent pour votre brave Neo...

Les replays valent bien ceux de Gran Turismo 3.

Avec le soleil couchant, c'est encore plus beau !

Compte dessus, et bois d'l'eau !

Les decors ne sont pas très nombreux dans Wave Race, mais ils sont tout simplement magnifiques. On passe d'une plage californienne à un lac dans les Appalaches ou à une mer arctique couverte d'une nuée de brouillard (voulu, cette fois !). Mais c'est la nature même de l'eau qui impressionne avec ses reflets impeccables, sa faune presque vivante (on voit nager les poissons, les dauphins ou les orques), sans compter les changements apportés par les intempéries. Ce qui est sûr, c'est que les tracés sont variés et qu'ils contiennent beaucoup de raccourcis, de quoi vous occuper un bon moment.



Cool, man, cool !

Les fans de sports extrêmes trouveront bien sûr leur compte avec un mode Freestyle permettant de réaliser de nombreux délires sur des tracés volontairement simplifiés et où de nombreux tremplins ont été ajoutés. Il faudra d'ailleurs ici, comme dans un Coolboarders ou un SSX, réussir à engranger un maximum de points pour figurer parmi les meilleurs. Pour cela, il faudra passer à travers des anneaux, et surtout réussir des figures dignes d'un champion. Pour cela, vous devrez mettre à contribution la majorité des boutons du pad. Vous disposerez d'une quinzaine de figures (mais il est fort possible que d'autres ne soient pas révélées par la notice). Là, vous allez devoir assurer !

L'avis de Tuco

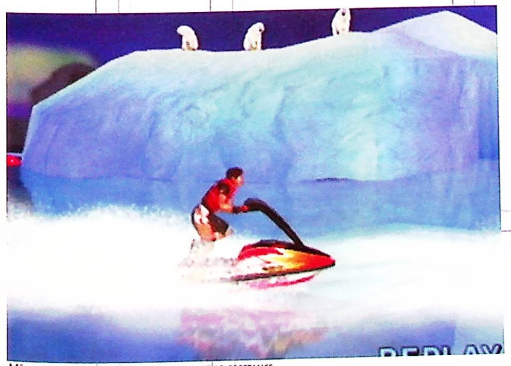
C'est loin d'être une déception. Plus les niveaux défilent, plus les graphismes ont l'air d'être réussis. Un bon jeu qui risque de nous occuper un bon moment.

8/10

Diantre, c'est beau !

Rapidement, on décide de passer tous les menus pour s'essayer avec fébrilité à une première course, d'autant que l'ergonomie du paddle, extrêmement bien pensée, pousse ce fantasme à son paroxysme. Et là, l'éclatante vérité nous saute aux yeux : c'est beau ! Dis comme ça, je peux reconnaître que le terme puisse paraître ridicule. Pourtant, parfois, aucun autre mot ne vient à l'esprit du malheureux testeur en proie à la découverte d'une nouvelle merveille ludique. L'eau, élément primordial de ce jeu, atteint ici un réalisme tel que nous n'en avions pas vu depuis... Wave Race 64 ! Elle nous semble presque vivante lorsque d'énormes vagues font virevolter dans les airs notre scooter des mers comme un simple fétu de paille. Le moteur 3D est remarquable, d'une fluidité à toute épreuve. Et c'est tant mieux car le maniement des scooters a légèrement changé. Plus réaliste, il vous obligera à dompter la bête, à accentuer son angle d'inclinaison à l'aide des boutons L et R, et à tenir compte des courants qui peuvent vous faire dériver rapidement. Cette dernière notion est importante, puisque c'est elle qui vous fera le plus souvent rater une bouée. Et si vous ratez cinq bouées, vous êtes éliminé de la course (cela pour éviter toute tentation aux tricheurs). Au départ, vous pourrez choisir votre pilote et sa machine parmi une liste de huit.

Heu... Pas de commentaire !



Même les ours polaires admirent ma belle prestance.

Bon, et pour le reste ?

Les tracés ne sont pas très nombreux (à peine plus d'une demi-douzaine), mais ils sont déclinés sous trois formes différentes. De plus, les intempéries ont fait leur apparition, influençant grandement l'aspect visuel d'une course (éclairs, nuages noirs et grosses vagues pour la tempête), le souci du détail étant d'ailleurs ici poussé au maximum avec des gouttes d'eau s'écrasant sur votre écran (vous verrez, c'est génial !). Le mode principal est constitué de quatre ligues regroupant plus ou moins de courses. En terminant dans les trois premiers à l'une de ces ligues, vous débloquerez la suivante. Un autre mode permet de réaliser un grand nombre de figures acrobatiques. Une sorte de mode Freestyle où il faut marquer un max de points grâce à des figures ou au passage dans des anneaux. Autre nouveauté par rapport à la Nintendo 64, il est désormais possible de jouer à plusieurs (jusqu'à quatre) en écran splitté. Un mode de jeu ultra fun qui permet en plus de booster la durée de vie de ce Wave Race. Il y aurait encore beaucoup de choses à dire sur ce titre, mais je n'ai plus de place. Ultime remarque, Wave Race Blue Storm, c'est de la BOMBE !!!

Neo Alex (les pieds dans l'eau et la tête dans les nuages)

Graphisme 9

Le plus beau jeu de la GameCube pour le moment, sans aucun doute. Jamais l'eau ne m'avait paru aussi réaliste dans un jeu vidéo. Quand on sait que c'est pourtant l'un des éléments les plus difficiles à réaliser en 3D, on ne peut que tirer notre chapeau aux programmeurs de Nintendo.

Animation 9

C'est fluide, c'est rapide et c'est réaliste. Que vous faut-il de plus ? Ah, peut-être des animations légèrement moins sommaires pour les pilotes, notamment lorsqu'ils réalisent des figures acrobatiques ? Mouais.. En attendant, c'est tout de même une référence dans le genre.

Son 6

Les musiques ne sont pas le point fort de ce nouveau Wave Race (mais ce n'était pas non plus celui du premier volet). Heureusement, les bruitages prennent efficacement le relais, nous plongeant littéralement dans l'action.

Jouabilité 8

Le réalisme accru dans le maniement des scooters aura pour principal effet de déstabiliser tous ceux qui s'étaient éclatés sur la première version. La difficulté est très progressive et vous permettra de vous familiariser tranquillement avec les commandes.

Durée de vie 8

Plusieurs modes de jeu, quatre ligues différentes, une demi-douzaine de tracés et un mode Multijoueur très au point. Voilà un jeu sur lequel vous passerez plus de temps que sur Luigi's Mansion ou Super Monkey Ball.

En conclusion

Incontestablement, si vous ne devez acheter qu'un seul jeu avec votre GameCube, c'est celui-ci. Techniquement très abouti, parfaitement jouable, Wave Race Blue Storm mérite toute votre attention.

9,5/10

DOSSIER

Game Cube

Luigi's Mansion

Votre Game Boy horror vous situera telle une map dans le manoir.

Développeur / Éditeur : Nintendo - Genre : aventure - Dispo Jap

Le petit cube de jeu vient à peine de s'offrir au territoire nippon, que déjà ses performances font rage. D'un côté, Wave Race, de l'autre Super Monkey Ball, et puis, en signe habituel de reconnaissance de l'emblème Nintendo, Mario s'impose également sur la liste. Mario, ou tout du moins son petit partenaire Luigi, qui s'apprête à explorer les pièces d'un manoir hanté sous votre commandement...

On n'oublie pas le reflet dans le miroir : petit clin d'œil au classique survival-horror...

Dans Luigi, tout bouge, tout est interactif... ou presque...

Pas de casse-tête réel : des clefs à trouver, des fantômes à combattre...

Une 3D soufflante...

Aaah, quel bonheur que de se consacrer enfin à la GameCube, et qui plus est au premier jeu d'aventure de la console... Mais, au fond, comment décrire précisément ce concept inédit que représente Luigi's Mansion ? De prime abord, le style Mario laisse à croire que le titre s'adresse aux petits autant qu'aux grands : Mario n'a jamais fait peur à personne, malgré sa vieille trogne de plombier. En revanche, il est cette fois-ci question d'une atmosphère horreur (gentillette tout de même) qui offre une dimension plus aventure-adulte à l'ensemble. À vrai dire, de nombreux éléments sont, à ce sujet, des clins d'œil parodiques au genre survival, et les amateurs retrouveront à maints endroits les pâtes Resident Evil ou Alone in the Dark 4, ne serait-ce que par l'intervention de la lampe torche contrôlable. Le but du soft résulte toutefois d'une tout autre addition, puisqu'il s'agit pour vous d'explorer les pièces d'un manoir à la recherche de Mario et de les nettoyer par la même occasion de toute présence fantomatique. Pour cela, vous êtes bien évidemment armé, et pas de n'importe quel outil de guerre les amis, puisqu'il s'agit d'un aspirateur... Oui, vous avez bien entendu : un aspirateur... Salle obscure après salle obscure, il vous faut parvenir à capturer, tel un petit Ghostbuster en herbe, les créatures qui vous hantent en les éclairant tout d'abord de votre lampe pour les faire fuir, puis ensuite en les poursuivant, aspiro à la main, pour les engloutir dans votre sac à poussière. Certains, plus tenaces que d'autres (les oranges annoncent une résistance de 10 points, les roses de 20 et les verts de 40, mais vous en rencontrerez bien d'autres), vous demanderont plus de temps et de précision, d'autant qu'ils se présenteront chaque fois plus nombreux, à mesure que

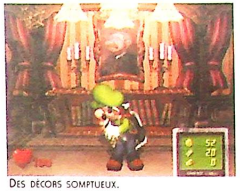
Luigi, scotché comme une vieille crêpe contre le mur.

En bas à droite, le petit machin vous délivrera de nombreuses informations... en japonais...

Quand il s'agit d'en choper un, c'est toujours un peu le bordel.

En bas à droite, le petit machin vous délivrera de nombreuses informations... en japonais...

Classique : les fantômes n'aiment pas la lumière.


Des décors somptueux.

vous avancerez dans le jeu. Au final, une clé vient souvent vous récompenser, vous permettant de passer à l'étape suivante : eh oui, pour certains, la progression de Luigi pourra paraître un peu répétitive, mais qu'à cela ne tienne : il vous faudra réfléchir à bien des tactiques avant de pouvoir éliminer chaque espèce et vous extirper de toutes les situations. Pour parler enfin de l'aspect technique du titre, je ne saurais que trop vous conseiller de vous le procurer. Sachez qu'il saura, sans aucun doute possible, vous émerveiller et vous sublimer, ne serait-ce que par la beauté de ses graphismes ou le réalisme de sa 3D. Décidément, la rentrée GameCube est une bénédiction...

Titia

Le champignon hallucinogène est revenu...

L'avis d'El Tuco

Un jeu d'aventure qui est censé être la vitrine de la GameCube. Des graphismes absolument superbes et une animation qui n'est pas en reste. Le manque de temps ne permet pas d'aller plus en avant dans l'analyse.

7/10

Un petit coup d'achpirateur

Bonchour, ch'est encore Théréche. Ché me permet de m'immicher dans che techt car ch'ai cru comprendre que Luigchi's Manchion, cha parlait d'achpirateur. Figurez-vous que ché connais très biench les achpirateurs, puichque ché le pache tous les choirs à la redac' pendant trou' heures (ch'est pas qu'il y a de la churface, mais y chont pas touch propres ichi...). En fait, ché voulais juchte dire que ché trouvais la modélisation et l'animachion de l'achpiro très bien faite et que ché chuis très contente qu'on fache enfin un cheu vidéo chur le ménache...

Graphisme 9

La 3D est magnifique, et l'interactivité avec les décors surprenante. Rien à reprocher là-dessus, la GameCube a manifestement une longueur d'avance. Dommage que le scintillement soit de la partie...

Animation 9

Très fluide, le déplacement des personnages ainsi que des ennemis et les mouvements du décor ne souffrent d'aucun défaut réel.

Son 9

Bruitages et musiques sont fort appropriés : tout est fait pour vous mettre dans le bain sans trop faire peur aux petits ni pas assez aux plus grands.

Jouabilité 9

Avec une manette aussi ergonomique que celle de la GameCube, la maniabilité est facilitée. Il faudra néanmoins un petit moment pour les plus jeunes avant de savoir coordonner les mouvements de la lampe-torche et ceux du personnage (un peu comme dans Alone 4). Côté accessibilité, le japonais pourra parfois poser problème.

Durée de vie -

Je n'ai malheureusement pas eu le temps de finir le jeu : dans le doute, donc, je préfère m'abstenir...

En conclusion

Ce Ghostbuster-like est une pure merveille de beauté et d'originalité : dommage que la progression soit un peu répétitive parfois.

8/10

DOSSIER

Game Cube

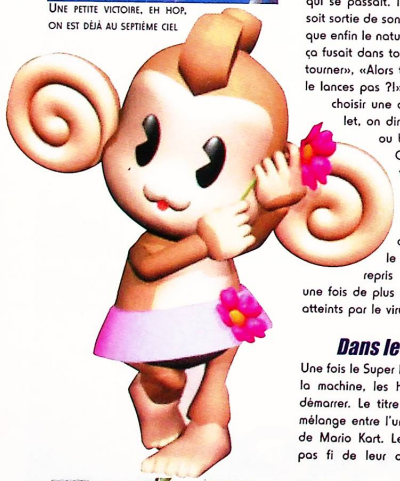
Super Monkey Ball

Développeur : Sega - Éditeur : AV Team
Genre : divers - Dispo : Japon

On pourrait penser que l'arrivée d'une nouvelle console à la rédaction aurait plongé l'espace d'un instant l'ensemble de l'équipe dans une euphorie quelque peu voyante. Mais non, au contraire, le fait que la GameCube soit dans nos murs n'a remué ni les foules ni les caractères. Aigri, vous avez dit aigri ? Non, en fait c'est plus compliqué que cela.

SUPER MONKEY BALL, LITTÉRALEMENT COUILLE DE SINGE, EST UN JEU QUI VOUS DONNE LA BANANE

UNE PETITE VICTOIRE, EH HOP, ON EST DÉJÀ AU SEPTIÈME CIEL



La motivation est toujours là

Un retard accumulé sur le rédactionnel de votre bon vieux magazine, un Kyo absent depuis deux jours (suppos, sirop et repos ont été les premiers mots du médecin qu'il a vu, le pauvre ayant chopé une saloperie de virus le clouant au lit deux jours durant) et une accumulation de fatigue et d'événements extérieurs ont fait qu'au moment de l'arrivée de la «bête», personne n'a vraiment compris ce qui se passait. Il a fallu que la console soit sortie de son carton et branchée pour que enfin le naturel revienne au galop. Et ça fusait dans tous les sens : «Vas-y, fait tourner», «Alors tu le lances le jeu ou tu le lances pas ?!», «Purée ils auraient pu choisir une autre couleur que le violet, on dirait un string de Kyo...», ou bien encore «C'est ça la GameCube, mais elle est toute petite, comme le sexe de...». Bon, on va s'arrêter là. Tout ça pour dire que même avec un peu de retard, le naturel a quand même repris le dessus et démontré une fois de plus qu'on était encore bien atteints par le virus.

Dans le vif du sujet

Une fois le Super Monkey Ball placé dans la machine, les hostilités peuvent enfin démarrer. Le titre est en fait un savant mélange entre l'univers de Sonic et celui de Mario Kart. Les concepteurs ne font pas fi de leur appartenance à Sega, puisque les clins d'œil plus qu'appuyés au monde du hérisson bleu sont légions, mais pas seulement. En effet, une forte tendance «mariokartienne» se fait aussi sentir. Un peu comme si les développeurs avaient voulu montrer à Nintendo comment leurs univers respectifs pouvaient être compatibles. Super Monkey Ball est en fait un titre qui met en scène une multitude de mini-jeux. Au départ, vous avez le choix entre quatre personnages plutôt sympathiques : Aiai, Meemee, Baby et Gongon (oui, effectivement, ils auraient pu faire un effort). Le premier type de jeu est une phase classique de plates-formes, où vous devez passer dix parcours sans vous retamer la face, le tout en ramassant un maximum de bananes et en respectant un temps préétabli par le chronomètre. Ensuite vient une autre phase, où vous êtes face à trois autres concurrents et vous tirez la bourre avec tout un tas de gadgets à ramasser pour freiner les autres ou accélérer votre propre progression. Une phase de précision, où vous vous lancez à vive allure du haut d'un tremplin, essayant d'atteindre les endroits les plus payants d'une cible. Au fur et à mesure que vous accumulez les points dans chaque domaine, vous débloquez en fait encore d'autres mini-jeux (billard, time trial, entre autres). Le graphisme, sans être révolutionnaire ni impressionnant, démontre quand même un indéniable savoir-faire. La modélisation des personnages est bien réussie. Les textures sont riches, les détails fins, en un mot le jeu est beau, mais sans plus. Il n'y a pas la petite étincelle, le petit truc en plus qui nous ferait dire qu'on a passé un cap technique. Bien sûr, c'est plus beau que sur N 64, mais certainement pas meilleur que certains titres sur Play 2. L'animation est aussi correcte, mais elle ne révolutionne pas le genre (c'est moins rapide qu'un Sonic). En bref, c'est un titre qui est techniquement réussi, mais ne fait pas étalage du potentiel de la console comme peut le faire Wave Race. Super Monkey Ball est pour l'instant un bon jeu qui permet de s'amuser, mais il devrait être vite supplanté par tout ce qui est prévu sur la Cube. Mais, en attendant, c'est pas si mal que ça...

El Tuco

À UN MOMENT DONNÉ, ON VA ARRÊTER LES SINGERIES

UN LENS FLARE QUI MA FOI A FORT BELLE ALLURE

UN PETIT ÉCART À DROITE OU À GAUCHE, ET C'EST LA CHUTE ASSURÉE

LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QUE LES PERSONNAGES NE MÉGOTENT PAS SUR LEUR SATISFACTION AU MOMENT DE LA VICTOIRE.

SEGA IMPRIME SA MARQUE UN PEU PARTOUT, ET CE N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE.

LE RENDU DES TEXTURES EST VRAIMENT IMPRESSIONNANT DANS SUPER MONKEY BALL

ET UN BEAU PLANTAGE DU TUCO, UN !

COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, CERTAINES PHASES SONT VRAIMENT DÉLICATES

L'avis de Titia

Tiens, c'est drôle, ça me rappelle un concept PSX... En tout cas, une chose est sûre : on se laisse vite prendre au jeu et la tension est constante. En résumé : fun et originalité garantis...

8 / 10

Quand Sega lorgne du côté de Mario

Les amateurs de Sega et de Nintendo ne vont sûrement pas mégoter leur plaisir avec Super Monkey Ball. Puisque dans le même soft l'univers des deux argentiers du jeu vidéo est plutôt bien retranscrit. En effet, impossible de ne pas penser à Mario Kart en voyant le type de bonus que vous ramassez, et la bulle et les circuits font furieusement penser à Sonic. Plein de références que vous pouvez vous amuser à relever, et il y en a des tas.

Graphisme	8
Animation	8
Son	7
Jouabilité	9
Durée de vie	9

En conclusion

On a envie de se prendre pour un prof à la bonne vieille époque du lycée, et de dire simplement pas mal, mais peut mieux faire. Pour un début, on s'en contentera.

8/10

GBA GAMEBOY ADVANCE

Encore une fois, si vous êtes un mordu de la Game Boy Advance, vous allez en avoir pour votre argent. Incroyable, le nombre de nouveautés prévues pour cette petite bécane à la puissance diabolique ! Ce mois-ci, vous découvrirez de nouvelles conversions de grands jeux 16 bits, certains provenant de la Super Nintendo (Crazy Chase), d'autres de l'Amiga 500 (Wings). Je n'oublie pas les vieux titres remis au goût du jour, comme Frogger ou Boulder Dash. On pourrait craindre un manque d'originalité, mais quand on voit la qualité ou l'intérêt des jeux précités, on ne peut qu'attendre fébrilement, attendre encore...

Neo Alex

Frogger's Adventure

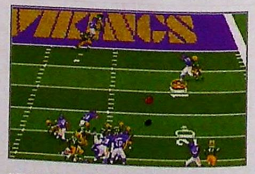
Houlà, faudrait p'têt voir à s'calmer un peu ! C'est vrai, quoi ! Certains personnages ont vraiment la grosse tête. Il suffit qu'ils fassent un come-back fracassant sur une console ultra-médiatique (comme la PlayStation !) pour qu'ils attrapent la folie des grandeurs. Comme ce Frogger, qui n'en finit plus de bondir à droite et à gauche pour se faire remarquer. Le voici désormais prêt à s'attaquer à la Game Boy Advance dans un véritable jeu d'aventure, où notre célèbre grenouille se prend pour Lara Croft et explore de nombreux temples. À première vue, les graphismes sont mignons tout plein et l'on devrait bien s'amuser avec ce nouveau Frogger.

Crazy Chase

Le joyeux clown de Kemco fait son grand retour sur portable. La dernière fois, il s'était attaqué à la Super Nintendo (je sais, ça date !). Pas de gros changements : ce Crazy Chase sera le même que sur la 16 bits de Nintendo, un jeu de plates-formes en 3D isométrique dans lequel le joueur contrôle un petit clown qui doit suivre un chemin en esquivant un maximum. Très souvent, il est poursuivi par des tonneaux explosifs ou des surprises du même acabit. En fait, on peut dire qu'il est l'ancêtre des phases de poursuite d'un certain Crash Bandicoot. Ce jeu devrait faire un malheur auprès des plus jeunes.

Madden 2002

Une console sans Electronic Arts, ce n'est plus une console. Peut-être tient-on ici la cause principale de l'échec de la Dreamcast. En attendant, grâce à cet éditeur américain spécialisé dans les jeux de sport, nous aurons bientôt l'occasion de pratiquer le football américain sur la portable de Nintendo, avec une toute nouvelle édition de leur Madden. Chose surprenante, une fois de plus, la Game Boy Advance assure comme une bête avec une animation et des graphismes qui me font penser aux John Madden de la Megadrive (ce qui est vraiment le plus grand compliment que l'on puisse faire à ce Madden 2002). Vivement sa sortie !



Mech Platoon

Kemco est en forme en ce moment sur la portable de Nintendo. Après Crazy Chase, c'est au tour d'un certain Mech Platoon d'apparaître sur les plannings de l'éditeur américain. Mech Platoon n'est absolument pas une version homosexuelle du film d'Oliver Stone (comme le pensait notre Tuco décidément en manque de neurones). Non, Mech Platoon est un Tactical-RPG avec des robots géants. D'emblée, on se doit que ce titre aura bien du mal à nous faire oublier des séries comme Front Mission, Super Robot Wars ou Sakura Wars. Enfin, on souhaite bonne chance à Kemco dans cette entreprise périlleuse. En attendant, profitez de ces premières photos pour vous en faire une petite idée...

Pocket Worms

Il fallait s'y attendre : après l'annonce d'une conversion de Lemmings (démoniaque création de Psygnosis), c'est au tour d'un autre grand classique de l'Arcade-Réflexion, le fameux Worms, d'être embarqué dans l'aventure de la Game Boy Advance. Rien, absolument rien n'a changé depuis les autres versions. Malgré le fun évident proposé par ce titre et la présence désormais certaine d'un mode Multijoueur en link, on ne peut que s'inquiéter quant à la taille des sprites et des différents projectiles. Sans compter que l'écran de cette portable n'est pas rétro-éclairé... Ah, la vie d'un joueur n'est jamais simple !

Boulder Dash EX

On risque de voir débouler pas mal de vieux, vieux titres sur la portable de Nintendo dans les mois à venir, comme l'atteste cette énième variante de l'antédiluvien Boulder Dash. Les graphismes sont nettement plus beaux que dans l'original auquel je jouais sur mon vénéré (et aujourd'hui plus en état de marche) Amstrad 6128, mais le concept n'a pas bougé d'un iota. Il s'agit toujours de creuser des galeries pour trouver la sortie, non sans avoir au préalable ramassé tous les diamants présents en ces lieux, le tout en évitant les éboulements et divers monstres. On imagine fort bien un mode de jeu en link opposant deux joueurs dans une course de vitesse diabolique. Pas mal !

Mike Tyson Boxing

Autant des jeux comme Wings ou Doom prouvent que la 3D est tout à fait envisageable sur Game Boy Advance, autant certains se foutent littéralement de notre gueule en proposant une 3D isométrique (et vous me pardonnerez l'expression à deux balles !). Déjà, je n'avais pas apprécié le passage de Spyro à la 3D isométrique, mais voir un jeu de boxe comme Mike Tyson Boxing subir le même sort devient carrément énervant. Souhaitons que le nombre de jeux utilisant ce procédé technique ne devienne pas trop important. Comme vous pourrez le constater sur cette image, la qualité visuelle n'est pas au rendez-vous avec ces sprites minuscules. Eh, nous ne sommes pas sur NES, mais sur Game Boy Advance !

Wings

Incroyable, ils ont osé ! Cinemaware (la série des TV Sports sur Amiga 500, et le cultissime It Came From The Desert) fait son come-back sur Game Boy Advance avec l'un de ses meilleurs titres, l'antique mais néanmoins mythique Wings. Cet ancêtre de la série des "Wing Commander" (que Chris Roberts ne vienne pas me dire le contraire) prenait pour cadre les champs de bataille de la Première Guerre mondiale. Pilote d'élite de la Royal Air Force, vous deviez effectuer de nombreuses missions, comme affronter un escadron ennemi à vous tout seul, détruire des dirigeables espions, éliminer un contingent de fantassins ou gagner un duel contre un as allemand. À la vue de cette première image, on peut espérer le meilleur.

GBA GAMEBOY ADVANCE

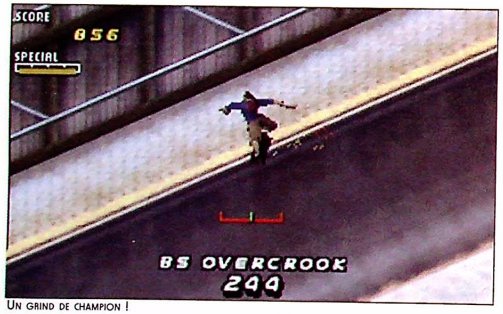
Tony Hawk's Pro Skater 2

Éditeur : Activision
Date de sortie : dispo

Le top du top

Dès les premiers écrans, on évolue en terrain connu avec un style graphique extrêmement proche de celui des versions PlayStation. Vous pourrez choisir votre skater parmi 13 célébrités, dont évidemment le grand Tony Hawk. Ensuite, vous pouvez opter pour une phase d'entraînement bien utile afin de vous familiariser avec la 3D isométrique adoptée dans le jeu. Cette 3D, bien que légèrement déstabilisante, est parfaitement gérée par la console. Elle nous permet d'ailleurs d'obtenir encore une fois des graphismes correspondant trait pour trait à ce que la bécane de Sony proposait. Pour les manip', sachez qu'un bouton gère les sauts, un autre permet de faire des grinds, et le bouton latéral de gauche sert à effectuer les nombreux tricks. Et là, on comprend rapidement que l'entraînement est indispensable avant d'envisager tout mode Carrière. Ce dernier propose une excellente durée de vie, avec de nombreux challenges à réaliser pour obtenir un maximum de points, et donc un maximum de pognon. Avec cet argent chèrement acquis, vous pourrez ouvrir de nouveaux Skate Parks (il y en a 7 au total). En fait, ce Tony Hawk's Pro Skater 2 n'a qu'un seul réel défaut, c'est qu'il s'adresse avant tout aux fanatiques du genre. Les autres pesteront devant la difficulté de certains challenges et la manipulation parfois complexe. Cela n'empêche absolument pas Activision de réussir ici un véritable coup de maître. Désormais, on attend avec impatience la conversion de leur Spider-Man.

Eh, pour une figure, c'est une figure !



Un grind de champion !

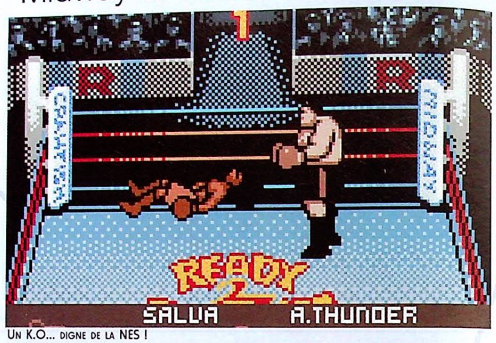
Un chouette half-pipe pour ce Skate Park.

Technique : 8/10 - Jouabilité : 7 - Intérêt : 8
Note : 9/10

Ready 2 Rumble

Éditeur : Midway
Date de sortie : dispo

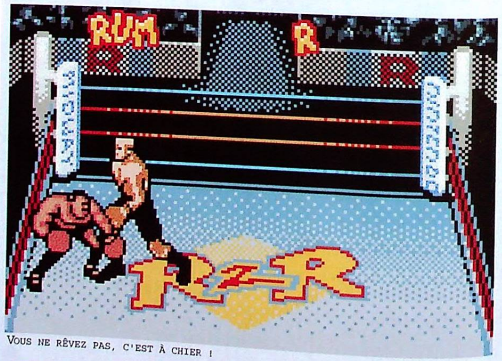
Midway se met K.O. tout seul !



Un K.O... digne de la NES !

Lorsque ce jeu de boxe est apparu sur Dreamcast, c'était un véritable bonheur ! Des personnages magnifiquement modélisés, des bruitages hallucinants, un fun exceptionnel, une prise en main instinctive... Bref, que des qualités. Eh bien, avec cette version Game Boy Advance, c'est tout le contraire. Visuellement, c'est assez brouillon, pas digne du tout d'une soi-disant "Super Nintendo portable". L'animation, pas forcément mauvaise, ne donne droit qu'à une palette de coups particulièrement limitée. Même sur NES, on arrivait encore à faire mieux (si, si, j'vous assure !). En plus, pour simuler la possibilité de tourner sur le ring, on est obligé de supporter un infâme effet de rotation complètement raté et qui ne sert finalement à rien. Les décors sont d'une pauvreté telle que tout cela me donne envie de retourner jouer sur mon Vetrex (comment, vous ne savez pas ce que c'est ?). Seul bon point, les boxeurs sont aussi nombreux que sur Dreamcast, et vous pourrez en débloquer d'autres. Les bruitages sont corrects (avec des voix digit' et de bons impacts), mais cela ne suffit absolument pas à faire notre bonheur. Au prix où sont les jeux sur Game Boy Advance, on aurait tort de se priver de ne pas l'acheter. Non, je ne fais pas de mauvais esprit, j'évite simplement de me fâcher avec mon portefeuille.

Oui, lui aussi il trouve ça très mauvais !



Vous ne rêvez pas, c'est à chier !

Technique : 6/10- -Jouabilité : 6/10 - Intérêt : 4/10
Note : 4/10

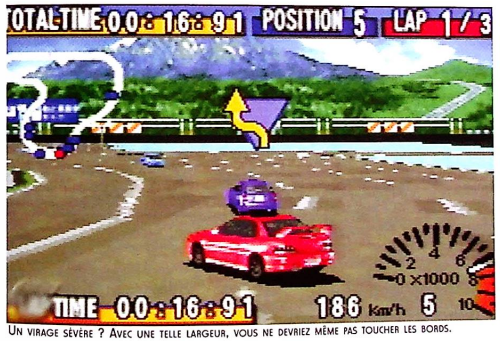
GT Advance

Éditeur : THQ
Date de sortie : dispo

Ce n'est pas demain la veille

Appréciant la nouvelle console de Nintendo, je me suis permis d'infecter la rubrique de M. Neo de ma patte lourde et peu amusante. Me voici donc paré pour vous rédiger quelques lignes concernant le dernier THQ sur GBA. Je vous l'accorde, il commence à dater. Mais, ayant la flemme de l'acheter au prix fort, je me suis fait prêté ce jeu pour la rédaction du test. Résultat ? Je retourne rapidement sur mon Golden Sun japonais. Si les jeux de caisses sur portable sont dans l'ensemble assez moyens, certains avaient le mérite de se démarquer (on se souviendra de F1 Race sur Game Boy). Curieusement, celui-ci attire les regards : une jolie pochette, des écrans clairs et stylés et différents bolides plutôt bien modélisés. Le hic ? La route fait cinq kilomètres de large (j'exagère ?), les caisses patinent au moindre virage, le bruit du moteur casse les oreilles, l'ennui est omniprésent. Je sais que les deux jeux n'ont rien à voir, mais je vous conseille Mario Kart qui vient tout juste de sortir en version Pal. Il vous évitera de gaspiller votre argent inutilement. Mais si l'hésitation se fait entre les deux jeux de GT qui sont disponibles, ne cherchez plus, GT Advance est tout de même supérieur. Sachez que vous débloquerez tout au long du jeu 45 voitures et 32 circuits différents. Un petit défaut avant de finir ? Il n'y a pas de sauvegarde, il vous faudra noter de jolis codes à chaque fois !

Vous passerez le plus clair de votre temps dans cette position. La voiture ne fait que déraper.



Un virage sévère ? Avec une telle largeur, vous ne devriez même pas toucher les bords.

Graphiquement, c'est ce qui se fait de mieux sur portable (en rapport avec les autres jeux de GT...).

Technique : 6/10 - Jouabilité : 6/10 - Intérêt : 5/10
Note : 6/10

Wario Land Advance

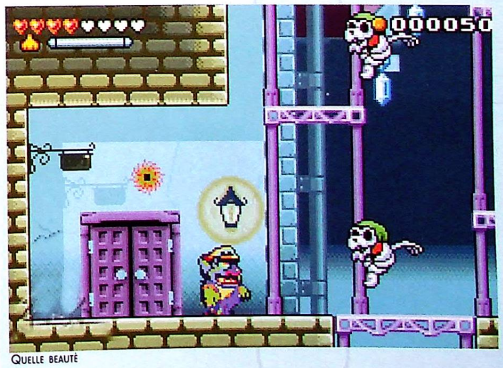
Éditeur : Nintendo
Date de sortie : dispo (Japon)

Ne cherchez pas, y'a pas mieux !

Gare à la lave !

J'avoue que j'attendais ce Wario Land avec une énorme impatience. N'ayant que très moyennement apprécié la sortie de Super Mario USA sur Game Boy Advance (un Mario programmé par des Yankees n'est pas un vrai Mario !), vous comprendrez que cette attente était légitime. De plus, Wario a toujours été le personnage favori des fans de l'univers du célèbre plombier sur portable. Et aujourd'hui, on ne peut que constater la magnificence de ce titre. La richesse de jeu et l'animation sont largement à la hauteur d'un certain Super Mario World sur Super Nintendo. Quant aux graphismes, ils surpassent ceux de n'importe quel épisode de Mario sur 16 bits. La prise en main est fabuleuse, et on ne voit pas les heures défiler. Je vous assure, les couleurs explosent littéralement à l'écran dans un chatoiement de tous les instants. En fait, Wario Land Advance ne possède qu'un seul défaut, celui de n'être proposé pour le moment qu'en japonais (et très cher en import !). Cependant, si vous en avez les moyens, n'hésitez pas, c'est un véritable régal. En fait, c'est mon Mario (pardon, Wario !) préféré avec Super Mario Bros. 3. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : soit patienter si vous êtes réfractaires au japonais, soit courir chez votre revendeur favori pour lui en acheter un exemplaire !

Wario possède des pouvoirs bien utiles.



Quelle beauté

Technique : 9/10 - Jouabilité : 9/10 - Intérêt : 9/10
Note : 9,5/10

Silent Hill 2

Développeur : KCEJ - Genre : Survival Horror - Sortie prévue : dispo Japon

C'est bien simple, vous allez finir par penser que nous sommes d'éternels insatisfaits et qu'à partir du moment où trop peu de jeux trouvent grâce à nos yeux, nous devenons aigris, blasés et trop peu respectueux de la place que nous occupons. Mais croyez-nous, c'est avec une sincérité inébranlable que nous faisons nos tests. Nous sommes des passionnés et nous aimerions avoir tellement plus d'occasions de nous réjouir. Et dire que c'est de Silent Hill dont il s'agit...

Ça surprend quand on ne s'y attend pas...

Des images et des effets qui renforcent la solitude et l'isolement du personnage principal

Un ranch qui ne donne pas vraiment envie de passer l'enclos...

PS2

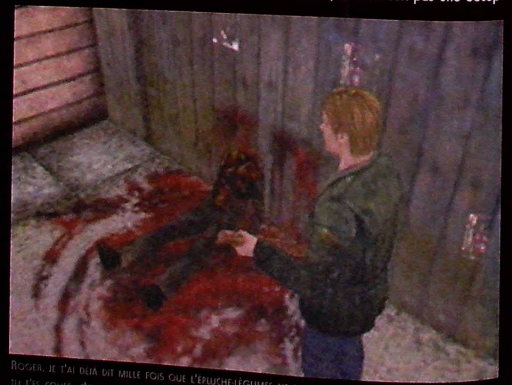
Un enthousiasme prématuré ?

Parce qu'en matière d'enthousiasme prématuré, on occupait une bonne place avec cette suite tant attendue. Ne parlons pas de la Titia, qui dort, ronfle, mange et va au petit coin avec le sample que nous avons reçu. Il a fallu négocier pour qu'elle accepte que quelqu'un d'autre qu'elle ne s'occupe du texte de la preview (on lui a promis le test ?). C'est simple, dès que ça gicle, suppure ou autre raffinement, elle se présente là (comme quoi il faut faire la différence entre le virtuel et le réel, parce que dès que Titia voit une goutte de vrai sang, elle tombe immédiatement dans les pommes : sinon, elle crie, hurle, panique, enfin bref, une vraie petite poulette mouillée). C'est donc avec un enthousiasme non-dissimulé que nous commençons à installer la console, afin de voir sans tarder ce que cela va donner. Bercé plusieurs mois par des photos, des vidéos et des rumeurs qui laissaient entendre et penser tellement de bien de Silent Hill 2, il n'y avait pas de raisons de douter une seconde de l'impact que le soft allait avoir. Eh bien on a tout faux ! Alors calmons-nous, ce n'est qu'une preview, et les choses ne sont pas si catastrophiques que ça, mais en tout cas, quoi qu'il arrive, il va falloir travailler d'arrache-pied pour que ce ne soit pas une déception à l'arrivée. Parce que si les choses restent en l'état, on ne voit pas comment le titre pourra devenir une référence et encore moins ne pas décevoir les fans du premier épisode.

Le brouillard fait partie intégrante du titre

Comme indiqué, on a déjà fait plus discret

Comme quoi, il n'y a pas qu'à la pêche qu'on vous décortique dessus !



Roger, je t'ai déjà dit mille fois que l'épluche-légumes ne fonctionnait pas bien. Voilà maintenant tu t'es coupé, c'est pas possible ça !

Environnement sympathique

L'ambiance est un axe essentiel de Silent Hill 2, et il est impératif que cette dernière soit réussie. En effet, il serait désastreux que les développeurs du premier épisode aient réussi à organiser un environnement susceptible de créer l'angoisse, avec un support et des moyens bien au-dessous de la suite... Force est de constater que pour les intérieurs, les décors sont assez bien réussis et plongent immédiatement dans une ambiance lugubre, voire malsaine. Même si à ce stade, on peut déjà se faire une idée de ce que ça va être, on ne peut pas trop s'avancer sur leur aspect général. Toilettes dégueulasses, maison dévastée et pourrie, couloirs glauques et sales, les intérieurs sont plus réussis que les extérieurs, et tous ces élément mis bout à bout devraient asseoir une impression sympathiquement désagréable.

Une suite tant attendue

Silent Hill, au moment de sa sortie, avait séduit par son approche glauque et malsaine. À défaut d'être une réussite technique, ou tout simplement d'en avoir les moyens, les développeurs ont fait preuve d'imagination au niveau de l'histoire et développé certaines astuces avec les moyens de l'époque pour réussir un soft bien angoissant. Il était donc normal qu'avec les évolutions techniques et la sortie de la nouvelle PlayStation, les exigences pour la suite se situent au niveau graphique et sur une histoire qui tienne la route.

Concernant l'histoire, ça se présente plutôt pas mal. En effet, le but de cette séquelle étant principalement de faire peur, le peu de choses que l'on connaisse de l'intrigue est de bon aloi. Le lieu est le même, mais les protagonistes ont changé. Vous incarnez James Suderland. Ce dernier va recevoir une lettre de sa femme alors que cette dernière est décédée d'une longue et tragique maladie trois ans auparavant. Elle lui demande de la rejoindre dans le lieu qu'ils affectionnaient particulièrement, Silent Hill. James est sceptique quant au véritable auteur de cette lettre, mais il est tellement désespéré qu'il s'accroche à cet espoir et se rend là-bas. Sur cette route pavée de mystère et de cadavres, il va rencontrer de nombreux personnages et être confronté à des phénomènes pour le moins originaux. Comme point de départ, on a déjà vu pire. Mais dès que la console s'allume, l'autre critère, technique celui-là, est loin de remporter tous les suffrages...

Rien de tel qu'une petite bagarre avec une créature démoniaque pour se mettre en jambe

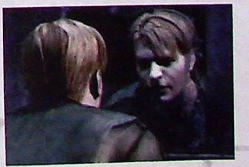
Et un coup petit coup de latte bien placé pour finir le travail, un !

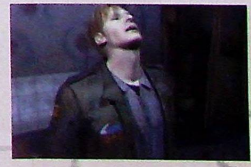
Une interface toujours aussi efficace dans son utilisation.

Le mélange poire-goyave nécessite parfois de sacrifier aux bonnes mœurs et de se contenter de ce qu'on a sur place !

Synthèse or not Synthèse, That is The question !

Pour marquer le passage d'un niveau à un autre, ou tout simplement mettre l'accent sur un événement à travers l'histoire ou la résolution d'une énigme, les images de synthèse sont monnaie courante. Comme dans tant d'autres softs, Silent Hill respecte la règle et est rempli de séquences de ce genre. Cependant, pour des raisons techniques un peu floues, il n'est pas rare de constater que la plupart des séquences commencent en synthèse et se termine avec la résolution du moteur du jeu. Est-ce pour rendre un peu plus fluide chaque transition entre les séquences vidéo et les phases de jeu ? Difficile de répondre, mais le résultat est pour le moins original.





Le flingue est quand même une arme plus efficace que la barre à mine

Même en image de synthèse, ce genre de chose continue d'énerver !

Brouillard technique

Le brouillard faisait partie intégrante du premier opus sur PlayStation, mais depuis la console a changé de génération et le soft n'est plus censé masquer une profondeur de champ défaillante par un épais brouillard. Certes, on n'aurait pas ou peu compris que les programmeurs le supprimment totalement, car il donnait quand même un certain cachet à l'original, mais de là à en rajouter trente tonnes... Ce n'est plus un léger brouillard londonien, c'est la vraie purée de pois, la tempête de neige, on n'y voit rien à deux mètres. Tous les extérieurs sont plombés par une véritable chape de plomb. C'est le premier point et certainement le plus préjudiciable. Ensuite vient la modélisation du personnage. Si elle est réussie, son rendu est inégal selon les endroits où il se trouve. Mais ce qui va certainement rebuter plus d'un joueur, c'est l'animation. Ridicule n'est pas le terme approprié, mais insipide lui correspond tout à fait, et alors lorsque vous décidez de le faire courir, c'est la bérézina. Les fesses serrées comme deux couches de peinture, les bras le long du corps, on dirait un robot qui manque de graisse. Il est aussi rigide que les cadavres qu'il croise. Les décors en précalculé ne font illusion que très peu de temps, multipliant les endroits inaccessibles. Les autres monstres ou personnages que vous croisez n'ont pas bénéficié de la même attention que notre héros, et bien souvent ils sont en décalage technique avec lui. Ce décalage est largement désagréable et il ne reste plus guère que l'ambiance pour nous remonter un peu le moral. C'est angoissant, voire malsain par moments, mais on se surprend à vouloir continuer tant ce côté du soft est réussi. Cela dit, l'enceinte d'une rédaction n'est certainement pas le meilleur endroit pour y jouer. Un peu de calme à la campagne, seul le soir, semble plus en phase avec les sensations qu'il peut procurer. Mais est-ce pour autant qu'il fera oublier tous ces défauts techniques, rien n'est moins sûr... La version que nous avons eue était pas mal avancée, et nous craignons que ce ne soit pas la révolution technique annoncée au moment de sa sortie. Souhaitons que comme le premier, l'ambiance et les sensations nous fassent oublier qu'on est sur Play 2, parce que lorsque l'on voit Final X, on se demande vraiment si le soft tourne sur la même console. Nous allons patienter, mais moins sereinement qu'il y a encore quelques semaines.

El Tuco

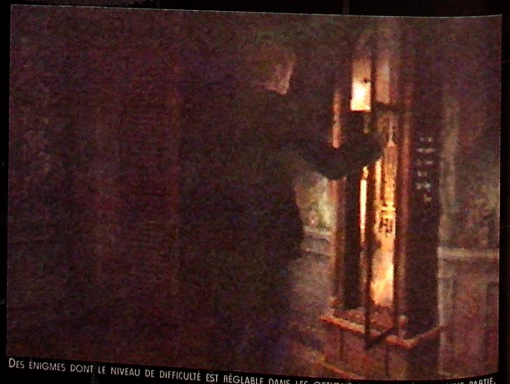
Si, si . .On confirme, tu es bien dans la mouise...

Tiens, je l'avais bien dit que c'était toi qui avais plombé les chiottes

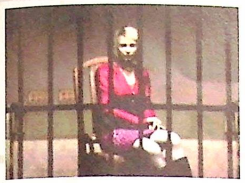
Un résumé bref mais juste de la situation

Comme dans le premier opus, on retrouve la lampe torche, et ce pour notre plus grand plaisir

Trop de Risoli ou trop de Loft Story, voilà ce qui peut arriver...



Des énigmes dont le niveau de difficulté est réglable dans les options avant de débuter une partie.



En attendant plus...

Même si nous avons quelques peu été déçus par cette première version jouable de Silent Hill 2, il n'en demeure pas moins que l'intro, dont vous pouvez voir les images qui vont avec ce texte, nous en dit un peu plus. En effet, elle est composée d'images inédites, ou le personnage principal rencontre d'autres protagonistes de l'aventure. Même si aucune des séquences proposées n'est gore (assurément pour préserver l'effet de surprise), elles dénotent quand même un aspect maléfique et surnaturel bien prononcé. Elles démontrent en tout cas que si ça ne se joue pas sur un point de vue technique pour le futur succès du jeu, ça se fera au niveau de l'ambiance. On aurait aimé l'un avec l'autre, mais il faudra attendre un peu encore avant d'être définitivement fixé. Ces photos sont là pour nous faire patienter en attendant plus... de précisions.

FOCUS

World Rally Championship 2001

Développeur : Sony - Genre : évolution - Sortie prévue : NC

Allez, on va dire que World Rally Championship est aussi attendu que Resident Evil version GameCube, sauf que pour le moment, c'est sur Play 2. Non, non, ce n'est pas exagéré. Et là, on ne se base pas uniquement sur des photos ou des informations distillées un peu partout, mais sur des sensations. En effet, nous avons pu avoir une version jouable du jeu terminée à 60 %. Et même dans ces conditions qui ne sont pas optimum, on peut d'ores et déjà dire que le résultat est plus que probant. Quand on sait que d'un point de vue technique, les concepteurs ont carrément mis au point un moteur spécifique pour développer le jeu sur la PlayStation 2, on se dit qu'ils veulent apporter quelque chose de neuf au genre. Eh bien les choses sont plutôt bien parties.

PS2 Le rallye est une compétition nettement moins populaire que la formule 1, et les développeurs ont l'ambition, ne serait-ce que dans le domaine des jeux vidéo, de réduire cet écart avec World Rally Championship. Ici, on ne s'embarrasse pas de considération sur ce qu'il faut faire ou ne pas faire d'un point de vue arcade ou simulation : l'axe est clairement celui du réalisme. Alors bien sûr, il y aura des niveaux de difficulté adaptables selon que vous soyez un adepte de la conduite difficile ou non, mais aucune concession n'a été faite à l'à-peu-près. La modélisation des véhicules est d'une qualité indéniable, et l'aspect "jouet" que certains pinailleurs ont pu déceler sur les caisses de GT III n'est absolument pas vérifiable sur WRC. C'est le réalisme qui est de rigueur, et les moindres détails des véritables bolides sont respectés. L'environnement est à la même enseigne, ce qui fait que l'ensemble est proche du photo-réalisme. La chose ne serait pas aussi remarquable, si en plus d'un rendu graphique fabuleux et d'un son absolument édifiant pour tous ceux qui ont assisté à une véritable spéciale, le comportement ne suivait pas. Eh bien rassurez-vous, s'il y a bien une simulation qui nous a donné des sensations et du plaisir depuis longtemps (au moins Colin Mac Rae 2), c'est Worl Racing Championship 2001. On sent vraiment que les choses ont été faites pour décupler le plaisir et donner un maximum de sensations de conduite : réaction du châssis, appel contre appel, travers, tout y est ! Et non seulement ça, mais aussi un nombre de vues sélectionnable conséquent, dont la plus sensationnelle est la vue interne avec volant. L'animation n'est pas en reste, puisque même à 60 % de développement, ça ne rame pas beaucoup, et la vitesse est au rendez-vous. Une fois le parcours terminé, il ne vous reste plus qu'à vous délecter avec des ralentis qui n'ont rien à envier à un soft concurrent de référence tournant sur la même machine. En clair, dire qu'on l'attend avec impatience est un euphémisme que seul le calendrier pourra atténuer.

El Tuco

En matière de modélisation des véhicules, on a déjà vu pire.

Une perspective qui laisse envisager beaucoup de sensations pendant les phases de jeu.

Il est normal que cette photo soit sombre, car il arrive que certaines spéciales se déroulent la nuit. Et la nuit, il fait noir.

Encore une fois, le résultat à l'écran est bluffant. Même les pilotes à l'intérieur des bolides ont bénéficié d'un large travail dans les réactions et les expressions.

Quand on vous avait dit des "tracés escarpés", on ne vous avait pas menti...

Et un travers de toute beauté, un !

Les ralentis offrent des angles de vue originaux

Au niveau des décors naturels, le fond est assez intéressant.

Normalement, la petite bosse devant promet une envolée assez sympathique...

Une vue intérieure qui à elle seule nous a séduits sans qu'aucun défaut apparent ne vienne entacher notre plaisir.

Time Crisis 2

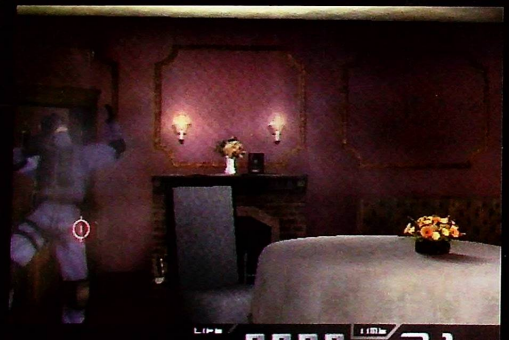
Développeur : Namco - Genre : shoot - Sortie prévue : bientôt

Il fut un temps où pour nous défouler, nous jouions aux fléchettes ou nous piquions nos poupées vaudou en pensant très fort à notre ennemi (un temps pas si passé que ça...). Autant vous dire que quand le shooting gun est arrivé, on a vite troqué les aiguilles contre le flingue... Finalement, c'est Time Crisis qui nous aura définitivement convertis au genre et pas qu'un peu avec ça, puisque sur PlayStation, voilà bien longtemps que le titre est passé en gamme platinum. Désormais, on attend Time Crisis 2 sur un support plus propice à réalisme : voyons ce que Namco nous réserve pour les semaines à venir...

Mauvais présage...

Des lieux publics pour plus de réalisme.

Partout où que vous alliez, le boss est là...



Joli bouquet.

Des décors soignés.

PS2 Bien des jeux de shoot auront vu le jour sur quelque support que ce soit, et pourtant, en comparaison des autres genres, on ne peut pas dire d'eux qu'ils sont véritablement nombreux. Sur Saturn, les Virtua Cop n'ont pas l'étoffe du premier Time Crisis sur PlayStation. Les Point Blank sévissent dans un style particulièrement enfantin et sur Dream, les House Of The Dead, excellents par ailleurs, ont tout conservé de cette ambiance fun et surréaliste de l'arcade. En bref, il n'en est qu'un qui vous prenne aux tripes et qui colle à la fois parfaitement à la réalité, et c'est de sa séquelle, Time Crisis 2, dont il est aujourd'hui question. Namco a tout compris : à son très bon concept original, l'éditeur-développeur ajoute les ingrédients qui semblaient lui manquer et en définitive, ce nouvel opus laisse présager bien de bonnes surprises. Un nouveau flingue pour commencer, le G-Con 2, qui présente la particularité d'avoir un bouton sous sa crosse servant à recharger directement sans avoir à pratiquer le tir en dehors de l'écran. L'opération pourra peut-être se corser dès lors que vous prendrez les deux guns en main. Eh oui, désormais, il vous est possible de les utiliser tous les deux (simultanément, bien entendu) ! Comme le fun est plus intense à deux, il ne manquait plus qu'un mode Multijoueur pour parfaire l'intérêt du jeu. En link ou en écran splitté, tout est maintenant permis pour le plus grand plaisir de tout le monde... Enfin, l'irruption de plusieurs mini-games est à prévoir : de quoi faire un break entre les étapes de votre parcours... Dans l'ensemble, les efforts n'auront pas été seulement portés sur le concept du jeu, mais également sur son aspect technique. C'est une évidence : désormais, les décors ont été retravaillés dans le détail et c'est définitivement plus beau et plus fin qu'avant, PS2 oblige. Un peu de scintillement sur certains pans de paysage, mais rien de bien grave, surtout si l'on en juge par les progrès effectués en comparaison de la première version du jeu. Voilà, ce qu'on peut dire pour l'heure de ce Time Crisis 2 s'arrête là. Maintenant, c'est "hope and see"...

Titio

Time Crisis 2 : un jeu également destiné aux femmes.

Et Kyo dirait : "Fifille !"

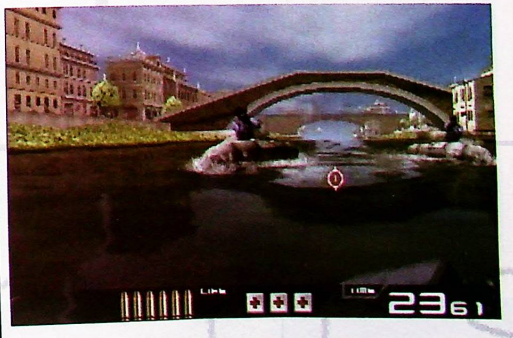
Une avalanche de tonneaux : mmmh, mais que peut-il y avoir dedans ?

Devant, en COM : votre coéquipier.

Ça sent le roussi par là.

The Love Boat

Ça n'est pas la Croisière s'amuse, mais avec un peu de gaieté et de bonne humeur, ce pourrait le devenir... Une jolie mer d'huile troublée par le passage d'une embarcation bonne ambiance : remplacez les sourires niais par des guns "virils", et le tour est joué ! Time Crisis 2, c'est aussi une grande aventure sur l'eau après tout... Plus on est de fous, plus on s'amuse.



IMPORTS

IMPORTS PLAY 2

Devil May Cry

Depuis Bio Hazard, il semble que Capcom se soit éparpillé sur bien des chemins, procréant hybrides sur hybrides, s'éloignant parfois un peu trop des lignes principales du survival horror. L'avènement Devil May Cry est un nouveau «prototype» lui aussi, sorte de beat'em all / aventure en milieu fantastique horreur, et pourtant, telle maîtrise (tant pour ce qui est du concept que de la technique) ne peut laisser le plus puriste des adeptes de survival indifférent : moi-même, tout d'abord désabusée par le peu d'intérêt d'une succession de combats sans angoisse, me suis laissée charmer par la bête...

COUP DE GUEULE...

Soyons clairs : le survival horror trouve sa force là où vous perdez votre sang froid, le survival vous prend aux tripes, vous angoisse et vous panique, le survival implique que vous ressentiez le besoin de tout entreprendre pour survivre. En définitive, qu'est-ce que le survival, si ce n'est un stimulateur de sensations fortes pour hommes couillus et femmes de caractère (enfin ça, nous le sommes toutes) ? Enfin, sachant cela, en quoi donc Devil May Cry aurait-il pu revendiquer l'appellation, quand bien même on hésite encore à l'apposer sur Onimusha ? Non, Devil n'a décidément du survival que son environnement fantastique, aussi le jugerons-nous, à sa juste valeur, en tant que beat'em all / aventure en milieu horreur... Non mais...

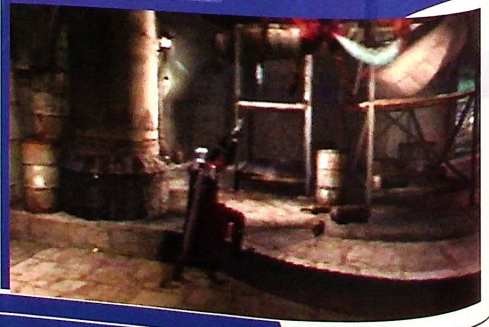
MISE EN SCÈNE ET PRINCIPE

Mi-homme, mi-démon, Dante est le fils de Sparda, entité maléfique qui se souleva un temps contre les enfers parce qu'il aimait une jeune femme humaine. Certainement l'un des héros les plus charismatiques jamais créés à ce jour, Dante pourrait bien être le premier véritable personnage à même de faire véritablement succomber la gent féminine. Les cheveux gris-blancs tombant pêle-mêle sur des yeux assombris, les traits légèrement anguleux, la carrure à la fois imposante mais sèche et équilibrée, la voix grave et le ton décidé. Un peu d'assurance, de maturité et de virilité (je ne parle pas de poils Kyo, rassieds-toi), mais aussi une certaine bonté d'âme (quelque peu refoulée certes), c'est tout ce qu'on attendait de

Les «Orbs» rouges se cumulent afin d'acheter divers pouvoirs.

BEAT THEM ALL TO THE LAST ONE

C'est votre principale activité, aussi avez-vous intérêt à y prendre goût. Réunissez les orbs qui sèment votre chemin et achetez les pouvoirs que vos armes blanches vous permettent de maîtriser. À partir de là, le plaisir devient plus intense tandis que les ennemis s'adaptent pour leur part à votre niveau de compétences. Il vous sera également possible d'enchaîner plusieurs combos et d'effectuer, selon votre dextérité, des réussites plus ou moins maîtrisée appelées «Bravo», «Dull», «Awesome» ou encore «Stylish». En bref, vous devriez en avoir pour votre grade.

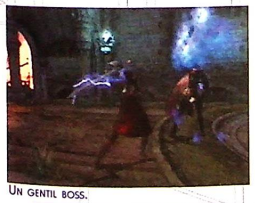


Non, il ne s'agit pas d'un boss mais bien d'une simple créature à battre...

Un boss qui nécessite un peu de tactique...

Capcom et c'est tout ce qu'il nous offre. Solitaire, il s'est mis en charge de nettoyer la planète, moyennant salaire, de toute créature démoniaque. Acceptant l'offre d'une mystérieuse jeune femme, le voilà parti pour une nouvelle mission tout aussi mystérieuse, et c'est ici que l'on entre en scène. Le principe est simple : votre progression se fait au gré de missions plus ou moins longues, 23 au total. Sur votre parcours se succèdent à répétition de très nombreux ennemis, bestiaire maléfique à dessouder. Vous n'y couperez pas, c'est votre objectif premier que de leur faire goûter de votre lame. À cette issue, chacune de vos victimes laissera derrière elle de petites pierres

Cette saloperie va souffriiiiiir...



Un gentil boss.

Trish, elle déchire...

BLANCHE OU À FEU : C'EST L'ARMADA

Nombreuses, elles le sont en effet, et scindées en deux groupes qui plus est. Le premier des deux réunit en somme vos armes blanches. En outre, une première épée, l'Alastor, chargée d'électricité, une seconde, l'Ifrit, qui enflamme tout sur son passage, et une troisième, la Sparda, une arme particulière dont je ne vous révélerai pas le secret. Votre seconde main s'équipe pour sa part d'armes à feu diverses que vous aurez recueillies au préalable sur votre chemin. Ainsi pourrez-vous pleinement profiter, munitions illimitées obligé, des fusils, canons-laser, lance-grenades et autres petites merveilles qui vous seront attribuées...

Dante se transforme... formidable...

Humm, toi...

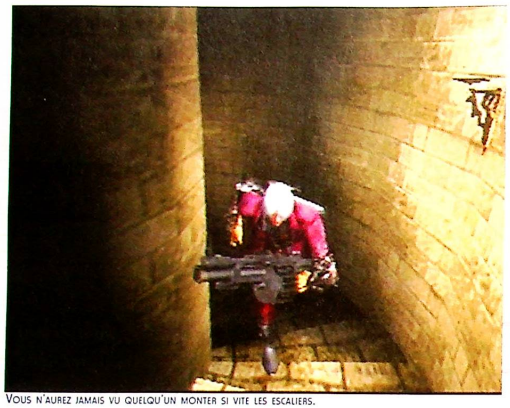
Les combats sous l'eau vous rappelleront un certain Alien The Resurrection...

Ce qu'il y a d'écrit, on s'en fout : c'est un bouclier quoi...

En haut, toutes vos lettres sont en surbrillance : vous pouvez vous transformer...

Les multiples explosions présentent de jolis effets de lumière.

Certains pans de décor sont destructibles et cachent des «Orbs».



Vous n'aurez jamais vu quelqu'un monter si vite les escaliers.

LA CLASSE !

Ben oui, je ne le répèterai jamais assez : Dante a la classe et il ne se gêne pas pour le montrer. Certes, comme ça, au premier abord, il peut paraître un peu flambeur, genre Aldo Maccione - en un peu plus beau quand même (et avec moins de poils aussi) ; mais en définitive, avec son petit costume des siècles passés, tout cintré, tout moulant, il assure et nous, on se pâme... Bon, on va s'arrêter là où ça pourrait devenir indécent...

COMME DES BÊTES...

Non, il ne s'agit pas d'un thème olé olé, calmez-vous : il n'est ici question que du bestiaire de Devil, certainement l'un des meilleurs jamais créés, tant pour ce qui est du beat'em all que du survival. Les créatures que vous rencontrerez sont des plus originales et se comptent par dizaines, des marionnettes aux Beelzebub, en passant par les Sin Scissors et les Shadow. Pour ce qui concerne les boss, je vous laisse la surprise de les découvrir : certains méritent vraiment le détour.

lumineuses appelées Orbs, qui vous permettront, une fois cumulées, d'enrichir vos armes de pouvoirs divers. C'est encore là une particularité de Devil : ce sont vos armes blanches qui évoluent et vous offrent la possibilité d'effectuer tous vos combos. Si bien que chaque fois que vous en changez, vos enchaînements et pouvoirs se montrent radicalement différents... Et comme vous avez deux mains, la seconde (de vos deux mains) vous servira pour les multiples armes à feu (et laser) que vous récolterez chemin faisant. À propos, vos munitions illimitées vous autoriseront à user de la gâchette sans modération : vous constaterez bien vite que le cocktail flingue / épée est pur délice. Concernant les énigmes, c'est plutôt le calme plat : l'aventure entière n'est que portes à délocker, légers exercices de manipulation du perso à exécuter et monstres à terrasser. Plutôt rébarbatif a priori... Et pourtant, en dépit d'un manque d'intérêt manifeste, on se prend bien vite au jeu tant le héros est captivant et la beauté du soft frappante. Et justement, parlons un peu...

TECHNIQUE

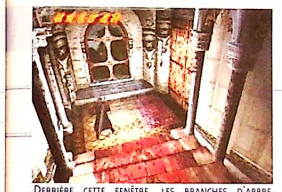
Comment dire ? C'est purement magnifique... En dehors de scènes cinématiques temps réel un peu modestes (la modélisation des personnages est un peu anguleuse et les visages sont parfois dénués d'expression), le titre en lui-même peut se targuer d'afficher les plus beaux décors jamais réalisés jusqu'alors sur PS2. Le détail des environnements et la finesse des textures, le rendu des lumières et l'interactivité dans les décors : Capcom est maître et le prouve une nouvelle fois. Ici et là, les backgrounds, tout en 3D, se découvrent à vous au gré d'un système de caméras mobiles sur lesquelles vous n'avez aucun pouvoir, mais qui se centreront perpétuellement et automatiquement sur le personnage, zoomant et tournant sur lui, optimisant vos angles de vue. Quelques rares changements de caméras pourront peut-être vous poser de petits problèmes de synchronisation de mouvements, notamment pendant les combats de boss en salle close. Cependant, l'excellente maniabilité du perso vous fera bien vite oublier ce détail. C'est d'ailleurs avec une incroyable aisance que vous pourrez exécuter coups spéciaux et enchaînements, tout ça dans la plus grande des fluidités. Enfin, c'est la durée de vie du titre que vous pourrez apprécier, puisqu'il vous garantit une huitaine d'heures de jeu à l'état brut, qui pourront s'étendre à une petite dizaine avec l'accomplissement des diverses missions secrètes qui jalonnent l'aventure. En bref, cette petite merveille de technicité saura, plus que vous éblouir, vous tenir en haleine sans que l'intérêt vous abandonne à quelque moment que ce soit...

Titia

Développeur/Editeur : Capcom- Genre : beat'em all- Dispo : Jap

Ces créatures vous en feront baver : elles se reproduisent continuellement.

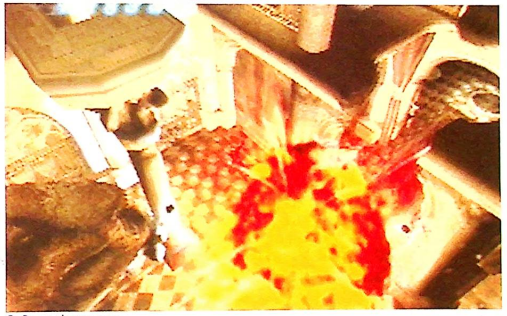
C'est qui le pépère ? Bah, vous le saurez en y jouant...



Derrière cette fenêtre, les branches d'arbre s'agitent frénétiquement sous l'effet du vent.

VISITE DES LIEUX

Pas de brouillard, ou peu, pour une appréciation optimale du détail des décors : c'est beau, c'est vaste et en plus ça vit. Que ce soit sous l'eau en vision first person (car Dante peut nager), en extérieur (là où les couchers de soleil rivalisent avec la réalité) ou en milieux clos, les espaces que vous traverserez vous subjugueront. Vous pourrez d'ailleurs vous y balader (avec un seul «L» pour Céline) librement, grimper, sauter sur toutes les parois, détruire certains pans de décors et y trouver Orbs et bonus à profusion... Bref, le bonheur...



Et Dante n'a rien senti...

L'avis de Kyo

On constate une durée de vie relativement moyenne pour un jeu qui était tant attendu. Et pourtant, je ne peux m'empêcher d'y jouer chaque jour. Dante a une telle présence que l'on prend plaisir à découvrir tous ses mouvements. L'aventure est palpitante, les graphismes sont somptueux, l'ambiance est glauque. C'est en quelque sorte le Castlevania de l'année 2001.

9/10

9 Graphismes

Une 3D magnifique, un héros et des créatures superbement designés : on ne lui reprochera que l'absence quasi-totale de scènes cinématiques en précalculé et la médiocre qualité de celles en temps réel. Le plus important étant l'aventure en elle-même, on peut difficilement ne pas se satisfaire d'un tel monument...

9 Animation

Enfin un personnage Capcom qui ne sert pas les fesses ridiculement : quand il se déplace, Dante a la classe, et ce n'est pas peu dire puisqu'on en tomberait presque amoureuse rien que pour son jeu de jambes et de mains en phase de combat. En dehors de ça, un bon point également au niveau de la mouvance des décors : il est vraiment des lieux que l'on sent vivants grâce à cela.

9 Son

Parfaitement adaptées au genre et à la situation, les musiques sont elles aussi un atout du titre.

8 Jouabilité

Mis à part le léger problème d'adaptation lors des changements de caméras, tout est parfait en ce qui concerne la maniabilité du perso. L'interface des menus est assez claire, et le japonais ne demeure à aucun moment du jeu (ou presque) un obstacle à votre pro-

8 Durée de vie

Une huitaine d'heures de jeu, c'est honnête, surtout lorsqu'on y ajoute les missions secrètes.

En Conclusion

Capcom a mis la gomme sur l'aspect technique de son petit bijou, et la seule beauté des décors vous motivera à ne jamais vous défaire de la manette. DMC, c'est sans doute le premier beat'em all à briller de par son intérêt...

9/10

IMPORTS

IMPORTS PLAY 2

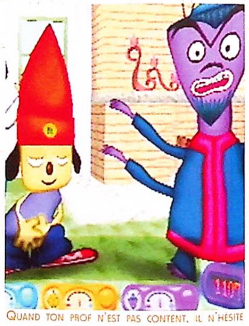
Parappa the Rapper 2

Parappa est un rappeur qui aime le rythme de la musique. Il ne demande qu'à faire onduler son corps sur une ambiance de folie. Le premier opus avait su allier une bande originale sympathique à une bonne dose d'humour. Depuis ce moment-là, Space Channel Five avait réussi à redéfinir le genre et lui donner un nouveau visage. Mais c'était sans compter sur les concepteurs de cette suite, qui n'a rien à envier au reste de la production et qui réussit le tour de force d'être séduisante sans être une prouesse technique. Une curiosité à satisfaire dans les plus brefs délais.

Mais c'est Parappa avec son copain Winnie l'ourson !

PS2 Franchement, il fallait assister au silence de mort qui s'est installé au sein de la rédac au moment où Zaza RPG a demandé à la cantonade qui voulait faire Parappa The Rapper. Non pas que le jeu soit très mauvais, mais à tester c'est une horreur. Autant avec un titre comme Space Channel Five, Ulala avait quelques avantages en nature qui permettaient de partager quelques émotions avec les lecteurs : autant les rappeurs à la texture simpliste et à la modélisation approximative de Parappa n'ont rien de très séduisant au premier abord. On en revient à l'appel de Kyo : si le silence s'est installé c'est qu'au moment de son annonce, Titia a plongé la tête la première sous son bureau, et a rampé tel un serpent agile vers les toilettes à une vitesse vertigineuse. Quant à Neo Alex, il a prétexté avoir mangé mexicain la veille, état de fait qui venait de déclencher chez lui un bruit suspect lui indiquant qu'il devait se rendre sans tarder aux toilettes, sinon il ne répondait de rien. Il restait Kyo, mais ce dernier expliqua en long, en large et en travers qu'étant donné sa position et les relations ambiguës qu'il entretient avec son banquier depuis un certain temps, il n'est pas dans les conditions physique, mentale et psychologique pour réaliser un test correct. Inutile de préciser que même après moult négociations à travers la porte des toilettes, tout le monde s'est débiné, et me voilà avec le test entre les bras. Une suite qui repose exactement sur les mêmes principes que son prédécesseur. Des graphismes réduits à leur plus simple expression, qui n'ont de limite que dans les mises en scène délirantes qu'ils mettent en avant. La musique a quand même évolué, et les missions ne sont pas les mêmes. Comme d'habitude, la difficulté est croissante ; on commence par petites touches (c'est le cas de le dire) avec un rythme tout à fait potable pour que les choses s'accélèrent ensuite dans des phases bien stressantes, où la moindre erreur peut être catastrophique pour toute la suite du morceau. Au départ, vous êtes guidé par différents professeurs, qui vous feront remarquer avec pertes et fracas la moindre de vos erreurs. Les enchaînements sont loin d'être évidents, et il faut une bonne dose de concentration pour y arriver. Que dire de plus, si ce n'est que techniquement ce n'est vraiment pas terrible, et que les concepteurs ont tout misé sur les musiques, la bonne ambiance et l'humour. Et sur ces trois aspects bien précis, ils ont bien réussi leur coup.

El Tuco



Quand ton prof n'est pas content, il n'hésite pas à le faire savoir.

Comme compagnon de Practice, on n'avait pas encore vu une radiocassette en couleurs.

Il faut vraiment avoir faim pour bouffer un truc pareil.

Développeur/Editeur : Sony - Genre : Musique - Dispo Jap

Le plus souvent, chaque touche entraîne un geste spécifique.

Un de vos professeurs du niveau Facile ; plus vous avancez dans le jeu et plus ils sont sévères.

T'as déjà fait du tricycle sur un grillage ? Eh bien voilà, c'est fait.

L'avis de Kyo

J'adore les jeux de danse. Même si Ulala a plus de charme, le délire constant du clébard vous fera passer d'excellentes soirées. Kick, Punch, Mr Ognon, je vous promets des heures de fun malgré le style graphique assez pitoyable.

8/10

GALERIE DE PORTRAITS

Même si les personnages du jeu n'ont pas bénéficié du meilleur traitement au niveau de l'animation, on est obligé de constater leur charisme et leur originalité. De la pâquerette à la fleuve en passant par le chef d'orchestre à six bras, rien ne nous a été épargné. La galerie de portraits est riche et ne manque pas d'humour. C'est un peu comme les Simpson, ou d'autres dessins animés qui ne jouent pas tout sur l'esthétisme. Qu'on aime ou pas, on ne peut pas rester indifférent.

4 Graphismes

Franchement, ce n'est pas le point fort du jeu. Les personnages sont approximatifs et peu fouillés. Ils ont le mérite d'être originaux. Un peu plus d'effort sur les décors n'aurait certainement pas nui à l'ensemble.

9 Animation

Aucun problème. Cela aurait été dommage, dans la mesure où le jeu repose sur le fait que vous soyez en phase avec les notes qui s'affichent à l'écran. Un décalage, même infime dans cette partie du titre, aurait tout fait capoter.

9 Son

Nickel, rien à dire. Bon, ça ne peut pas plaire à tout le monde, mais ça ne peut pas laisser indifférent tant les morceaux qui se suivent ne se ressemblent pas et son suffisamment variés pour éviter l'ennui.

7 Jouabilité

La prise en main est simple et efficace (heureusement). Cependant, on aurait aimé un peu moins de sollicitation sur les boutons L et R qui foutent de temps en temps un bordel sans nom.

8 Durée de vie

Intéressante, vu le nombre de niveaux et la difficulté croissante qui devrait vous tenir en haleine un bon moment. Seule la patience peut de temps en temps vous manquer.

En Conclusion

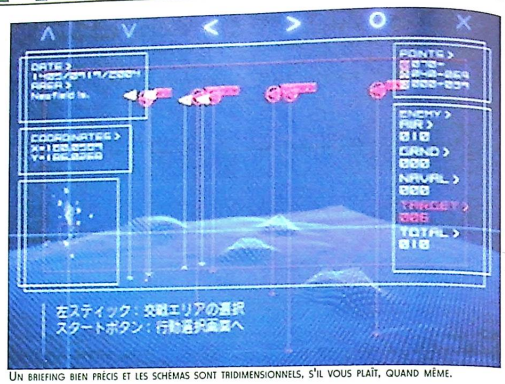
C'est moins bien que Space Channel Five, d'un point de vue technique, mais c'est plus drôle. À vous de savoir ce que vous voulez privilégier en allumant votre console.

9/10

IMPORTS PLAY 2

Ace Combat 4

On ne sait pas trop ce qu'il a en ce moment, le Kyo. Au fur et à mesure que le temps passe, il devient cyclothymique. Un coup, en voyant une vidéo d'Ace Combat 4, il est dithyrambique, euphorisant et incontrôlable ; ensuite, à peine a-t-il le temps de revenir de l'E3, qu'il nous explique qu'il y a joué et que c'est une honte stellaire, que c'est mal fait et qu'on ne s'amuse pas. Difficile de faire le tri avec le Kyo. Un coup c'est blanc, un coup c'est noir, quand c'est pas les deux l'espace de trois minutes... En bref, il faut le calmer, lui passer un peu camomille sur les yeux, et surtout ne pas le contrarier. On va rester entre nous et reprendre les choses depuis le début. Et puisqu'on a le jeu, on va faire un test comme si on n'avait rien entendu auparavant, parce qu'au final, il tient bien la route, le bougre.



UN BRIEFING BIEN PRÉCIS ET LES SCHÉMAS SONT TRIDIMENSIONNELS, S'IL VOUS PLAÎT, QUAND MÊME.

UNE BONNE SURPRISE

Tout possesseur de PlayStation qui se respecte et amateur de manche à balai (pas dans le sens où Kyo les aime) a eu au moins en sa possession un des trois opus d'Ace Combat. Un soft qui oscille entre la simulation et l'arcade, avec dans les deux cas un souci du réalisme absolument sans faille. Son arrivée sur la Play 2 pouvait susciter bien des envieux, tant les clichés mettant en avant le titre sont d'un niveau encore jamais atteint dans ce type de softs. Eh bien une fois le jeu lancé, on est loin d'être déçu par ce que l'on voit. Non seulement l'environnement est au premier abord réaliste, mais la modélisation des appareils est aussi d'un niveau plus qu'acceptable, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de softs. Une fois l'effet de surprise passé (c'est réellement impressionnant), on se prend à faire une légère grimace lorsqu'on se rapproche des structures au sol. Si de "haut" l'ensemble est exceptionnel, en se rapprochant des structures la différence est nette, et le rendu bien moins impressionnant. Il faut quand même souligner que ce second aspect est la majorité du temps gommé par un rendu plus que réaliste dans la majorité des tableaux du jeu, notamment celui où vous survolez des montagnes enneigées (or, la neige est certainement l'un des éléments naturels les plus difficiles à recréer en virtuel) ou slalomez entre les ponts reliant plusieurs presqu'îles. L'interactivité avec les éléments qui composent le décor est aussi un point délaissé par les programmeurs. Alors que paradoxalement, lorsque vous volez près des flots, le rendu des réacteurs sur la surface de l'eau est plus qu'impressionnant. L'impact de missiles ou des mitraillages a bénéficié d'un traitement minimum, et les impacts sont quand même largement décevants. Si d'un point de vue graphique, le rendu est inégal, on ne peut pas en dire autant de la maniabilité. La prise en main peut prendre un certain temps, mais une fois le principe du "tout analogique" bien intégré, les sensations sont au rendez vous. On oscille entre de l'arcade et de la simulation pure et dure, où tout est intégré, que ce soit le frottement de l'air sur les ailes, les décrochages et les départs en vrille. L'animation est un modèle du genre (ç'aurait quand même été dommage, tant certains décors ne sont pas très fournis), c'est fluide, rapide, et ne laisse aucune place à l'à-peu-près. Le son n'est pas en reste, puisque chaque élément interactif à l'action est présent : croiser un autre avion, les mitraillages, les sons des moteurs quand ils s'emballent : tout y est ! L'enregistrement des voix des intervenants en plein combat aérien est de bon augure et donne un aspect encore plus réaliste aux arsouilles. Quand on vous crie dessus parce qu'un ennemi vient de vous accrocher avec son radar, on est facilement décontenancé,

SOUS TOUS LES ANGLES, DANSE SIMPLE ET EFFICACE

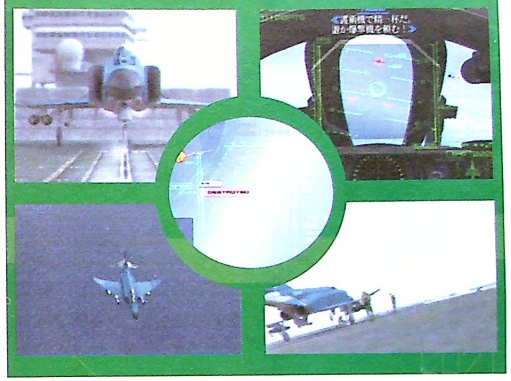
Développeur/Editeur : Namco - Genre : Dog Fight - Dispo Jap

L'ACHAT D'ARMES PEUT SE RÉVÉLER INDISPENSABLE DANS LA RÉUSSITE DE MISSIONS SPÉCIFIQUES

PLUS VOUS PRENEZ DE LA HAUTEUR, PLUS LES DÉCORS ET L'ENVIRONNEMENT GAGNENT EN QUALITÉ VISUELLE AVEC UN RENDU PRESQUE PHOTO-RÉALISTE

ON S'Y CROIRAIT

DIFFICILE, EN EFFET, DE FAIRE LA FINE BOUCHE QUAND LE TITRE PRÉSENTE AUTANT DE DÉTAILS ET D'ÉLÉMENTS POUR SE RAPPROCHER LE PLUS POSSIBLE DE LA RÉALITÉ. QUE CE SOIT LE DÉPART D'UN APPAREIL DE LA PISTE DE DÉCOLLAGE D'UN PORTE-AVION, DES EFFETS DE CONDENSATION DE CHALEUR AU MOMENT OÙ LES MÉCANICIENS SUIVENT LE PONT METTENT EN CONFORMITÉ LES DERNIERS ÉLÉMENTS DE L'APPAREIL AVANT SON DÉPART EN MISSION, OU SIMPLEMENT LA VUE À L'INTÉRIEUR DU COCKPIT QUI SELON LES AVIONS QUE VOUS ALLIREZ SÉLECTIONNÉS EST DIFFÉRENTE, ON EST BLUFFÉ PAR TANT DE DÉTAILS ET DE CONDITIONS QUI FONT QU'IL NE MANQUE GUÈRE PLUS QUE KELLY MC GILLIS POUR QUE LA FÊTE SOIT TOTALE ET QU'ON SE PRENNE POUR TOM CRUISE DANS TOP GUN (LE COMPTE EN BANQUE EN MOINS, CELA VA SANS DIRE).



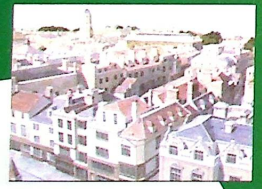
UNE ATTAQUE AU SOL DANS LES RÈGLES DE L'ART

APRÈS CHAQUE MISSION, LES FLÈCHES INDIQUENT LES MOUVEMENTS DE CHACUN DES PROTAGONISTES PENDANT LE COMBAT

C'EST UN PETIT MOMENT DE CALME, UN CENTIÈME DE SECONDE AVANT LE DÉCLENCHEMENT DE LA TEMPÊTE

ACE STORY

UN MODE STORY DANS UN JEU D'AVION, QUI EÛT CRU CELA POSSIBLE ? POURTANT, C'EST CE À QUOI LES DÉVELOPPEURS DU QUATRIÈME OPUS D'ACE COMBAT ONT PENSÉ. SANS QUE LE RÉSULTAT SOIT RÉELLEMENT IMPRESSIONNANT EN COMPARAISON AVEC LES PHASES DE JEU ELLES-MÊMES, L'INITIATIVE EST HEUREUSE. EN EFFET, IL EST SOUVENT DIFFICILE, DANS CE TYPE DE JEUX, D'INTÉRESSER LE JOUEUR AU-DELÀ DE QUATRE OU CINQ MISSIONS SANS SE RÉPÉTER OU EN TOUS CAS DONNER L'IMPRESSION DE LE FAIRE. INTÉGRER UNE HISTOIRE RELIANT CES MISSIONS PEUT ALORS ÊTRE UN INTÉRÊT SUPPLÉMENTAIRE DE CONTINUER L'AVENTURE (BIEN ENTENDU EN DEHORS DU FAIT QUE LES PHASES DE JEU PEUVENT ÊTRE SUFFISAMMENT ATTRACTIVES ET SE SUFFIRE À ELLES-MÊMES). LE SCÉNARIO EXISTE, MAIS NE BRILLE PAS PAR SON ORIGINALITÉ, LA MUSIQUE ET LA VOIX QUI ACCOMPAGNENT LES DESSINS DU RÉCIT SONT D'UNE TONALITÉ DÉSESPÉRANTE. ON SE CROIRAIT AU MILIEU D'UN ROMAN-PHOTO DE GARE ABSOLUMENT DÉPRIMANT. MAIS C'EST UN DÉBUT, ET ON NE PEUT QU'EN SALUER L'INITIATIVE.

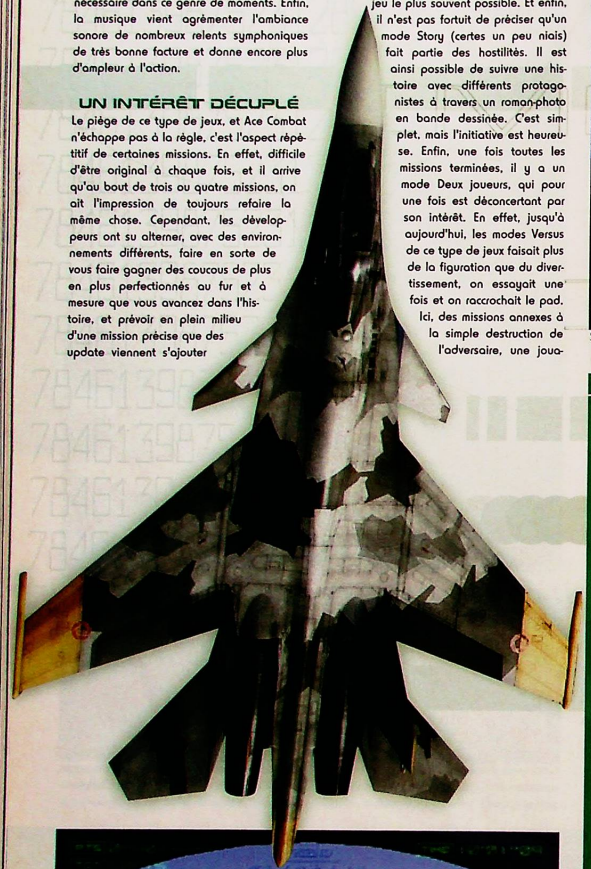


IMPORTS PLAY 2

comme si l'urgence de la situation (vous dépêtrer de son radar) surpassait un calme nécessaire dans ce genre de moments. Enfin, la musique vient agrémenter l'ambiance sonore de nombreux relents symphoniques de très bonne facture et donne encore plus d'ampleur à l'action.

UN INTÉRÊT DÉCUPLÉ

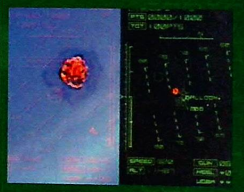
Le piège de ce type de jeux, et Ace Combat n'échappe pas à la règle, c'est l'aspect répétitif de certaines missions. En effet, difficile d'être original à chaque fois, et il arrive qu'au bout de trois ou quatre missions, on ait l'impression de toujours refaire la même chose. Cependant, les développeurs ont su alterner, avec des environnements différents, faire en sorte de vous faire gagner des coucous de plus en plus perfectionnés au fur et à mesure que vous avancez dans l'histoire, et prévoir en plein milieu d'une mission précise que des update viennent s'ajouter à vos premiers ordres et compliquer le tout, pour relancer l'intérêt général du jeu le plus souvent possible. Et enfin, il n'est pas fortuit de préciser qu'un mode Story (certes un peu niais) fait partie des hostilités. Il est ainsi possible de suivre une histoire avec différents protagonistes à travers un roman-photo en bande dessinée. C'est simplet, mais l'initiative est heureuse. Enfin, une fois toutes les missions terminées, il y a un mode Deux joueurs, qui pour une fois est déconcertant par son intérêt. En effet, jusqu'à aujourd'hui, les modes Versus de ce type de jeux faisait plus de la figuration que du divertissement, on essayait une fois et on raccrochait le pad. Ici, des missions annexes à la simple destruction de l'adversaire, une jouabilité et une interface réussies séduiront les joueurs les plus regardants

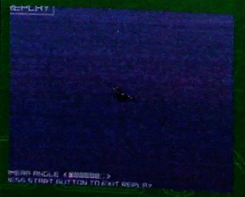
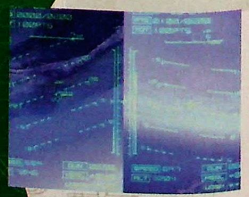


Si vous arrivez à poser votre avion correctement, l'action vous rapportera un maximum d'argent

PAS SI MAL QUE ÇA

S'il y a une chose que les développeurs des Ace combat, et des jeux d'avion en général, n'ont pas encore parfaitement réussie, ou alors seulement en surface, c'est bien le mode Deux joueurs. La plupart du temps, on s'y essaye juste pour se rendre compte qu'il est impraticable (impossible de trouver son adversaire), mal réalisé ou alors sans aucun intérêt flagrant. Ici, la réalisation est efficace, et propose à peu de chose près les mêmes conditions que lorsque l'on joue seul. Les environnements sont sympa, l'objectif de la mission ne consiste pas uniquement dans la destruction de son adversaire direct, mais aussi dans la réalisation d'autres mission qui ajoute un peu de sel à tout ça. Par exemple, il se peut que vous ayez le même avion à détruire et que ce soit la course pour le retrouver et l'abattre. Les ralentis à la fin de chaque phase de combat perdue ou gagnée sont un plaisir supplémentaire pour ceux qui aiment les images impressionnantes et bien réalisées.



Il y en a un derrière qui n'est pas content du tout, et il ne se prive pas pour le faire savoir.

SIMPLE ET EFFICACE

Les décors constituent l'une des plus grandes réussites d'Ace Combat 4. En effet, ils ont le mérite de nous transporter à chaque fois dans des environnements différents superbement réalisés. Certes ça ne fourmille pas de détails, mais le rendu exceptionnel des textures compense un relief qui diminue au fur et à mesure qu'on se rapproche du sol ou des bâtiments. C'est dommage, parce que sinon, les développeurs avaient fait un sans fautes en ce qui concerne les décors. Dans l'ensemble, ils sont simples, et le rendu à pleine vitesse et à haute altitude est plus qu'efficace.

Purée, c'est pas passé loin !

Sûr qu'il y a des gars qui, rien qu'en voyant cette image, ne rêvent plus que d'une chose : s'engager dans l'US Air Force

Il ne manque guère que la musique pour qu'on se prenne définitivement pour Cruise dans Top Gun

À vous de vous acheter au fur et à mesure des appareils toujours plus performants.

Si tout devient rouge dans le cockpit, c'est annonciateur de l'arrivée imminente d'un missile dans votre arrière-train, parce que vous venez d'être accroché par le radar d'acquisition de cible de votre adversaire

C'est quand même vachement chouette...

bilité et une interface réussies séduiront les joueurs les plus regardants

JUSTE UNE MISE AU POINT

Il est bien difficile de faire le test d'Ace Combat 4 sans à un moment ou à un autre penser à ce qui s'est passé aux États-Unis le 11 septembre dernier. Un jeu de combat aérien qui présente parfois des décors de gratte-ciel dans lesquels vous pouvez vous crasher n'est pas sans créer un certain malaise lorsqu'on a le pad en main. Ce qui s'est passé a New York est effroyable et témoigne malheureusement de ce que l'être humain est capable de faire de plus vil et de plus ignoble sans qu'aucune cause ou idéologie ne puisse justifier de tels actes. Bien sûr, ce n'est pas un fait nouveau, mais les images, en direct, ont eu un tel impact que l'on a l'impression de découvrir pour la première fois de quoi l'homme est capable et de prendre la mesure de la démesure. On a déjà pu lire cent fois depuis des années

dans un de nos quotidiens que des familles entières se font massacrer un peu partout dans le monde. Des lignes, de l'encre sur un papier, et c'est à notre imagination de faire le reste. Or difficile, voire impossible, de s'imaginer une telle horreur sans qu'une partie de notre esprit se refuse à matérialiser à quoi ces moments ont pu ressembler dans leur déroulement. Alors quand le 11 septembre 2001, un 767 éventre une des tours du World Trade Center, puis dix-huit minutes plus tard un deuxième avion explose dans la deuxième tour jumelle devant les caméras du monde entier, c'est notre conscience qui est sollicitée, les images se chargeant de faire taire définitivement l'imaginaire. Il faut essayer de croire et d'intégrer ce que l'on voit. Sans ces images, cette terrible attaque aurait certainement eu moins de conséquence dans le cœur du monde entier.

On pense simplement à tous ceux qui de près ou de loin ont ressenti ce drame dans leur chair et dans leur âme, et on leur insuffle une pensée, une émotion, ce n'est pas grand-chose en regard de leur douleur, mais c'est le plus sincèrement du monde qu'on est avec eux. Dreamzone est un magazine ludique qui parle de jeux vidéo, mais cela ne nous empêche pas de faire part de notre émotion face à un drame qui changera certainement beaucoup de choses dans les années futures. Ace Combat 4 est un bon jeu, mais il est vrai que dans le contexte actuel, il prend un autre visage. Non pas qu'il y ait d'amalgame possible entre ce qui s'est passé et un jeu vidéo, mais nous ne pouvions décemment passer sous silence ce que le jeu par moments rappelle : une réalité triste et insupportable.

El Tuco

L'update d'une mission, qui souvent est une mauvaise surprise intervenant au moment où vous êtes au plus mal...

Penser à intégrer le souffle du réacteur à la surface des flots est une excellente idée.

L'avis de Neo

Dans le domaine des simulations de vol sur consoles, les bons jeux sont rares. Pourtant, deux éditeurs s'étaient affrontés il y presque deux ans avec leurs propres hits. D'un côté, Namco et son démentiel Ace Combat 3 sur PSOne, de l'autre, Konami et son superbe Air Force Delta sur Dreamcast. Aujourd'hui, on prend les mêmes et on recommence : Ace Combat 4 sur PlayStation 2 et Air Force Delta 2 sur X-Box. Mais c'est la merveille de Namco qui nous intéresse ici. Techniquement superbe, proposant des missions archi-complètes, Ace Combat 4 amuse comme une bête, et il faudrait l'être pour ne pas se le procurer, pour peu que l'on possède une Play 2 japonaise.

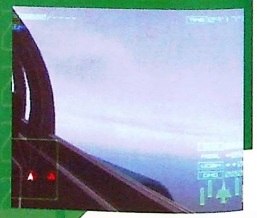
94 %

C'était juste, mais ça passe

Même en phase d'atterrissage, les sensations sont au rendez-vous

SOUS TOUS LES ANGLES

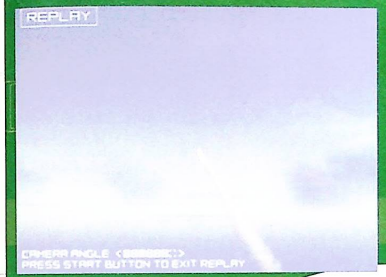
La modélisation des appareils est pour beaucoup dans la réussite globale du titre. En effet, non seulement vous avez le choix entre plusieurs avions de combat existant (plus de 20), mais leur modélisation respective ne souffre d'aucune faute d'inattention. Quel que soit l'angle par lequel vous allez regarder votre coucou, son rendu ne vous décevra pas. Que ce soit la carlingue, l'intérieur du cockpit, vu du dessus, du dessous, rien n'a été laissé au hasard. Les phases de ralenti, généralement impitoyables pour d'éventuels bugs ou textures indélicates, ne laissent rien transparaître. Vous pouvez même distinguer le pilote. Tiens, si, en y repensant, il manque peut-être une chose pour que la réussite soit complète, c'est qu'à aucun moment les pilotes ne s'éjectent. Mais là, on est d'accord, on chipote.

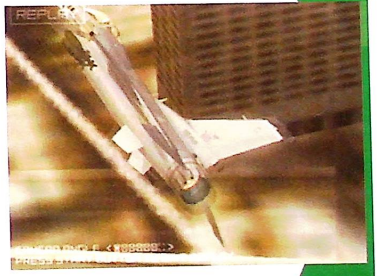


Développeur/Editeur : - Genre : - Dispo Jap

UNE SACRÉE BONNE SURPRISE

Les ralentis d'Ace Combat 4 sont excellents. Non seulement vous pouvez en phase de jeu stopper une action que vous venez de faire - un rase-mottes, un beau piqué ou tout simplement une belle arsouille que vous voulez revoir et, pour le coup, aucun problème, ils sont d'une qualité remarquable. On appuie avec son petit doigt, sur la touche Start, et le ralenti se déclenche automatiquement sur la dernière phase de jeu. Ensuite vous pouvez sélectionner l'angle de vue qui vous intéresse avec un choix assez complet. Il y en a un qui a retenu particulièrement notre attention, c'est celui où la caméra tremble légèrement tout en étant assez éloignée de la bataille. "Impressionnant" et "réaliste" sont les termes qui vont le mieux à cette phase de jeu-là. Si vous ne trouvez pas l'occasion ou l'envie d'interrompre une phase de jeu, vous pouvez toujours attendre la fin de la mission afin de revoir les moments les plus forts de cette dernière dans le ralenti final qui se déclenche à chaque fois que vous êtes abattu ou que les objectifs sont atteints. Un réel plaisir où le passage d'acteur du jeu à spectateur de film se fait l'espace de la pression d'une touche.





8 Graphismes

Force est de constater que d'un point de vue graphique, Ace Combat 4 est dans l'ensemble une réussite. Certains tableaux frisent le photo-réalisme et on ne s'en plaindra pas. La modélisation des différents appareils est elle aussi d'un excellent niveau. Les défauts ne sont visibles qu'à basse altitude, et les décors ne fourmillent pas de détails mais l'ensemble est largement appréciable.

9 Animation

C'est fluide, c'est rapide, aucun ralentissement. Que ce soit en mode Solo ou Deux joueurs, l'animation est tout simplement irréprochable.

9 Son

Que ce soit le bruit que peuvent faire les moteurs selon l'environnement (panne, croisée un autre avion ou accélération), ils sont réalistes et ne laissent pas de doute quant au rendu très impressionnant. La musique est en adéquation avec l'action, avec des relents symphoniques très sympathiques

8 Jouabilité

Une fois que l'on a assimilé le fait que les commandes sont toutes analogiques, ce n'est que du bonheur. L'avion répond parfaitement aux ordres et les sensations sont au rendez-vous.

9 Durée de vie

Un mode Story, plus de vingt niveaux différents, une difficulté croissante et un mode Deux joueurs très appréciable. Ace Combat 4 n'est pas près de vous faire lâcher le pad.

En Conclusion

Un quatrième opus bien au-dessus du lot des softs du même genre. Sa réussite technique et son passage sur la nouvelle console de Sony sont deux éléments salvateurs pour la série. Ensuite, le mode Deux joueurs est vraiment une excellente surprise. Mi-simulation, mi-arcade, les as du manche vont être ravis.

9 / 10

IMPORTS

IMPORTS PLAY 2

Gundam Zeonic Front

Voici le genre de jeux qui sort dans les bacs au Japon et que l'on a du mal à se procurer en France. Ils passent donc inaperçus, et je risque même de perdre mon temps car peu liront ces deux pages. Mais voilà, comme vous le savez, je m'intéresse au moindre produit basé sur les aventures de ce mecha appelé Gundam. Contrairement aux habitudes de Bandai, ces derniers se sont amusés à vous mettre dans la peau des méchants. Amusant ? Je ne sais pas, je vais donc m'arrêter là, allumer le jeu, et on se retrouve pour le verdict.

L'écran devient flou dès que vous explosez un gros ennemi.

LE LENDEMAIN MATIN...

Ok, je viens de passer la nuit sur le nouveau Mobile Suit Gundam. Il n'y a pas à dire, la moitié du budget est passée dans l'intro en image de synthèse. Cette dernière dure longtemps et tient tête aux autres produits sans aucun mal. Seul Final Fantasy X et l'intro d'Onimusha restent bien supérieurs. Découvrez la seconde intro mixant agréablement la synthèse et le dessin dans le menu Movie présent à l'écran titre. Ensuite, direction New Game. Évitez de perdre votre temps dans le mode Training, autant se familiariser avec la première mission. Pas mal de possibilités techniques avant la bataille, mais qui ne vous serviront que si vous lisez le japonais sans problèmes.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

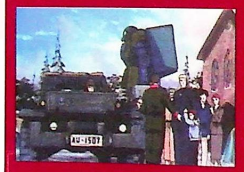
Graphiquement, cela reste honnête. On trouve même le visuel surprenant comparé aux autres produits signés Bandai. Beaucoup d'immeubles en 3D qui se ressemblent pour la plupart. L'inconvénient, c'est qu'on ne peut tirer dessus. On passe à travers les arbres sans pouvoir arracher une feuille ou carrément les déraciner. Il n'y a donc pas d'interactivité avec les décors. Premier constat. Ensuite, on cherche à tirer... et ce n'est pas possible ! Il faut attendre qu'un ennemi pointe le bout de son nez et que vous l'ayez dans votre viseur. Dès que vous faites face à lui, votre mecha choisit sa hache pour en venir à bout. Les armes de jet sont utiles face aux tours ennemis ou aux avions. À la fin de la mission, un boss vous attend. Attention, gardez en mémoire que

Les explosions sont bien rendues en gros plan.

Vous ne pourrez tirer qu'après avoir locké l'ennemi.

DANS L'ENSEMBLE

Voici le genre de thèmes réservé aux flemmards. Idéal quand on n'a pas grand-chose à ajouter par rapport au texte principal. Voici donc différents décors, des mechas en gros plan et quelques missions pour vous faire une idée d'ensemble sur le jeu. Contents ?



Développeur/Editeur : Bandai - Genre : simulation de mechas - Dispo Jap

Retrouvez les ennemis de la série.

vous avez à disposition deux équipes de trois mechas. Pensez à suivre la ligne de couleur bleue ou rouge indiquée au bas de votre écran. Cette dernière représente la direction à suivre. Simple conseil, car face au premier boss, utilisez les trois autres mechas armés de bazookas. Vous visez de bien plus loin ! Les missions s'enchaînent facilement et vous demandent de plus en plus de technique. Mais, encore une fois, voici un chapitre qui ne plaira qu'aux rares fans de la série. Le scénario est celui de la première saison, qui date de plusieurs années au Japon. Les mechas sont donc vieux, et loin d'un Escaflowne au niveau complexité du design. Je crois avoir tout dit, pour le reste, suivez le thème et les différentes notes.

Kyo

Le design des mechas a bien vieilli.

Dommage que l'on ne puisse pas écraser un arbre, ce n'est pas très réaliste.

Votre chef d'escadron vient de rendre l'âme, il vous en reste un dernier.

Débloquez les missions et modes Training au fur et à mesure de votre avancée.

La grotte est un stage assez moyen.

L'ennemi juré de la série, dommage que l'on ne puisse pas le contrôler.

6 Graphismes

Même si le premier stage offre une bonne 3D, les immeubles se ressemblent et on reste frustré de ne pouvoir en détruire un seul. Les autres stages sont vides, mais fins et spacieux.

7 Animation

Les mechas bougent comme dans la série télé. Pas de quoi fouetter un chat sur un toit brûlant, mais c'est tout ce qu'on attendait d'un Gundam.

6 Son

J'avoue ne pas en avoir gardé un grand souvenir. En revanche, l'intro propose un très joli thème.

8 Jouabilité

Vu que vous ne tirez pas quand vous voulez, il n'est pas difficile de déplacer le robot dans toutes les directions.

5 Durée de vie

Même en étant fan de la série, je doute reprendre le jeu une nouvelle fois. Soit, il y a d'autres jeux à finir avant, mais même si je n'avais rien à me mettre sous la main, je doute que je passerais plus d'une nuit à y jouer. Je préfère le premier Gundam sorti sur Dreamcast.

En Conclusion

Un titre à réserver aux fans, une licence qui commence à s'essouffler, un titre tout juste moyen. À vous de voir. Il est évident que jouer les méchants n'est pas chose fréquente, mais quand ces derniers ont moins de charisme au niveau mechas que les héros, je doute que cela plaise à tout le monde.

6/10

IMPORTS

IMPORTS PLAY 2

Minna no Golf 3

Les jeux de golf ne sont guère attractifs pour la plupart des personnes. Il est rare qu'un joueur attende la sortie d'un soft basé sur ce sport comme c'est le cas lors d'un Final Fantasy ou d'un Resident Evil énième édition. Et pourtant, s'il subsiste une seule série qui est reconnue de par le monde, c'est bien les Minna no Golf. Les deux premiers sont sortis en version US et Pal sous le nom d'Everybody's Golf. Aujourd'hui, j'ai la chance de pouvoir vous tester le troisième chapitre disponible sur PS2. Ne perdons pas de temps.

Plusieurs modes de jeu.

GOLFEURS, GOLFEUSES

PS2 La perle sort enfin : vous allez pouvoir laisser tomber tous les autres produits du même style qui se veulent fun ou réalistes et qui n'arrivent pas à la cheville de celui-ci. Encore faut-il que vous aimiez les jeux amusants, beaux et à la durée de vie incroyable ! Mais je doute que ce soit le contraire. Retrouvez tous les plus grands coups de ce sport mythique qui rend votre banquier joyeux et fidèle dès que vous êtes classé mondialement (le salaire de Tiger Woods est légèrement supérieur au mien, enfin je crois...). Du simple Par en passant par le Birdie, l'Eagle ou encore l'Albatros, toutes sortes de façons de gagner qui vous remplissent de joie et de bonne humeur. Bien entendu, vous n'êtes pas à l'abri du Double Bogey ou carrément de la Bastide (mais cette dernière n'est réservée qu'à une élite de neuneus). Finalement, les novices découvriront un nouveau style de jeu ou de sport qu'ils n'imaginaient sans doute pas autant appréciés.

PUSSY WOODS

C'est bon Manu, j'ai placé notre sale blague, je peux continuer mon test tranquillement. Les programmeurs n'ont pas été avares en modes. Du Strock en passant par le Versus, les mini-jeux, le training et j'en passe, il vous faudra une longue nuit blanche pour tous les essayer. À chaque fin de tournoi, vous gagnez des points qui vous permettent d'acheter de nouveaux clubs et autres bonus pour améliorer vos performances. Plein de joueurs, de terrains et d'autres choses à débloquer ne font qu'améliorer sa durée de vie. Vous retrouverez toutes les anciennes possibilités des autres Minna no Golf, ce qui rassurera les fans. Il n'y a pas grand-chose à ajouter, si ce n'est que j'étais sceptique le soir où ce cher Manu a voulu me faire découvrir un nouveau style de jeu. Me voilà aujourd'hui embarqué dans la folie Minna no Golf, et je ne peux que vous conseiller de vous joindre au club. Sans doute l'une des rares drogues à consommer sans modération. À conseiller aux plus nerveux d'entre vous.

Kyo

Le caddie vous suit partout.

UN VASTE CHOIX

Si vous aimez les jeunes Japonaises ou les Américaines excentriques, les hommes fiers et musclés ou calmes et sveltes, contactez-moi au 01 55... Vous aurez le choix entre 22 golfeurs ; vous devriez donc trouver votre bonheur. Vous les débloquerez dans le mode Versus. Un bon moyen de gagner : ne laissez pas votre rival vous battre quatre fois de suite et la victoire est à vous ! Pas besoin de passer par les dix-huit trous à chaque fois.

L'avis de Titia

Techniquement très joli et d'une maniabilité exemplaire, ce petit jeu de golf est sans conteste la référence du moment. À moins que vous n'aimiez pas le golf, si vous cherchez un peu de fun, c'est lui qu'il vous faut...

9/10

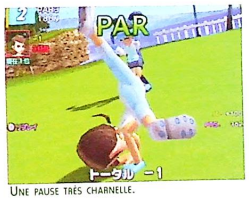
Développeur/Editeur : Sony - Genre : golf - Dispo Jap

C'est meilleur qu'un Par, mais moins bon qu'un Eagle et pitoyable face à un Albatros. Toujours mieux qu'un Bogey ! C'est compliqué, le golf...

Ceci est une balle.

DE QUOI SE FAIRE LA MAIN

Vous aurez six «mondes» à disposition. Si cela semble peu, imaginez que par monde, vous aurez dix-huit terrains différents. Ce qui nous amène à un total de 108 terrains (je sais, je suis un as en mathématiques). Simplement deux mondes différents au début, les autres se débloquent au fur et à mesure de votre avancée. Si vous jouez à quatre, la durée de vie est plus qu'honorable. Profitez-en pour observer les graphismes du jeu. L'eau est très bien rendue, vous pouvez même observer de jolis poissons en train de nager (forcément, ils ne sont pas en train de courir...).



Une pause très charnelle.

Achetez différents bonus.

Les persos se débloquent en mode Versus.

Le bunker, l'endroit préféré de l'ami Manu.

9 Graphismes

Cette note est à comparer avec les autres jeux de golf, bien entendu. C'est le plus beau jamais créé. Soit, il ne se veut pas réaliste au niveau des golfeurs, à l'exemple de Tiger Woods, mais ces derniers sont bien plus attachants. Les différents décors sont très bien fournis. Dommage que le sol scintille autant.

8 Animation

Autre point fort du jeu, les différents individus bougent bien et les différentes animations dès qu'ils rentrent la balle dans le trou sont assez amusantes.

8 Son

Cette note n'est valable que si vous coupez le son et que vous n'entendez que les bruits du vent et des oiseaux. Si vous laissez la musique, vous pouvez enlever dix points. Cette dernière est affreuse et vous déconcentrera rapidement.

9 Jouabilité

La meilleure à ce jour. Les boutons sont tous utilisés, pensez à vérifier la puissance du vent en jetant de l'herbe (touche R2). La croix de direction est belle; les oiseaux chantent, je suis en pleine forme.

9 Durée de vie

Seul comme à plusieurs, vous en aurez pour des mois avant de vous lasser. Encore faut-il que vous accrochiez à ce style de jeu.

En Conclusion

S'il ne fallait vous procurer qu'un seul jeu de golf, ce serait Minna no Golf 3. Il explose bien évidemment le Tee of Golf de la Dream et les autres produits signés EA Sports.

9/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Le Monde des Bleus 2002

Le Monde des Bleus 2002

Après un premier chapitre prometteur, un second identique donc décevant, le troisième débarque sur PlayStation 2 bourré de bonnes intentions. Hélas, il ne suffit pas de donner des chiffres pour convaincre le consommateur, il faut des preuves et pour cela, il nous faut le jeu entre les mains. C'est chose faite. Je déballe le joli plastique qui entoure le boîtier. Arrache le DVD de son socle et branche la PS2 française (donc, pas la mienne !) rapidement. On est parti.

Editeur :	Sony
Concepteur :	Sony
Type :	Foot
Nb de joueurs :	1-8 joueurs
Sortie prévue :	dispo

Le match commence, les toilettes m'attendent dans trois secondes.

PS2

Toujours offrir au consommateur la parole des programmeurs. Voici donc ce qui est en quelque sorte écrit à l'arrière du boîtier. Les stars du football sont modélisées à partir d'un rendu graphique. Vous aurez donc droit à «des visages plus réalistes que jamais». Vous jouerez «5000 footballeurs différents répartis dans 320 équipes nationales et clubs». Je doute que vous les jouiez tous, mais bon... Un mode Saison «complet» (si leur talent en orthographe est égal à leur niveau en programmation, je préfère laisser tomber le jeu de suite...). Des nouveaux «mouvements spéciaux» (Kaméhaméa, Hadoken ?). Un nombre «impressionnant de feintes différentes» (j'en ai décelé cinq, vous trouvez ça impressionnant ?) et des «contrôles du ballon ultra précis» (je n'irai pas jusqu'à ultra, mais ils sont assez bons). Des changements de tactique «en temps réel» (on utilise ce terme pour n'importe quoi) pendant les matches (il vaudrait mieux, si c'est en temps réel) pour des stratégies «encore plus sophistiquées» (Sophie a acheté cinq bonbons qu'elle met dans un sac - on dirait les problèmes au primaire, on s'embrouille très vite avec leur explication). Jouez jusqu'à «huit (enfin une bonne nouvelle) en simultané pour des matches de folie» (qui tuent grave de la mort). Bref, je ne sais pas qui s'est occupé du dos de la jaquette, mais on sent l'exagération à plein nez. Mais j'adore le sous-titre : à la conquête d'une deuxième Coupe du Monde. Comme c'est beau, j'en verse une larme. Une chose est vraie, l'encadré en rouge. Il est clair que ce jeu, chez certaines personnes, nécessite des précautions d'emploi particulières.

T'as raison Manu, Pires a franchement une sale gueule.

Droit de parole

C'est évident, je suis un fan de Winning Eleven 5. Ce dernier est fluide, beau et technique, contrairement au LMDB 2002, qui n'a ni les graphismes d'un Fifa, ni le fun et le réalisme d'un WE5. Les bugs sont trop nombreux - il suffit de jeter un coup d'œil à mon encadré. Les commentaires sont superficiels : Thierry Rolland est peut-être un bon commentateur, mais il ne sert strictement à rien dans ce jeu. On sent un ennui constant qui émane de cet homme dans sa façon de parler. Il a dû comprendre les qualités du jeu assez rapidement. Les stades sont fades. Alors que les deux autres s'efforcent d'offrir des couleurs pétantes, ces derniers sont sombres et ressemblent à une maquette de grand-mère. Les angles de caméra sont restreints (deux vues, deux zooms). Les joueurs sont vulgaires. Desailly a une tête croisée entre un teckel et un boxeur en fin de match. Les actions sont molles, le gardien complètement con et je préfère éviter les tirs. On se fout de ma gueule...

Kyo

Ce joueur est censé ressembler à mon cher Nakata. On ne se foutrait pas un peu de ma tête ?

L'avis de Tuco

Si l'équipe de France de football, lors de la prochaine Coupe du Monde, est à la hauteur du jeu qui la met en scène, en l'occurrence le Monde des bleus, on va se prendre une branlée dont on se souviendra dans 2000 ans ! La modélisation est ratée, l'animation est nulle, l'ensemble est techniquement... raté, et les bugs sont aussi nombreux que les confettis dans une feria. En bref, c'est très mauvais !

3/10

A bug's life

En voici rien que pour vous. Je ne suis pas là pour dégoutter le consommateur, mais simplement pour montrer toutes les facettes du jeu. Et s'il y a un truc que j'adore, ce sont les bugs ! Je vous montre le même que j'avais découvert en jouant à Fifa la première fois : le gardien saute et change de visage. C'est incroyable. Le Monde des Bleus propose un mode chirurgie plastique... Que demande le peuple ! Les autres, je vous laisse le soin de les observer par vous-mêmes.

Un corner tiré par l'Angleterre. S'ils marquent, ça ne fera que quatre à zéro...

Le goal a un gros cul, le goal a un gros cul...

Les retournés acrobatiques ne sont pas évidents à réaliser. Tant mieux, il se veut un minimum réaliste.

Un intérêt !

Les replays. Ils permettent de découvrir le moindre bug (j'ai donc pu vous réaliser un autre thème) et, bien entendu, vous offre la possibilité de revoir chaque action. Ils ont eu l'intelligence de proposer un mode Replay que vous pourrez enclencher à n'importe quel moment. Voici quelques actions en gros plan.

6 Graphismes

Des visages grossiers, le terrain ressemble à une vulgaire maquette verte et ça manque d'effets de lumière. Fifa est trois fois plus beau.

Animation 6

Elle est égale aux deux autres Le Monde des Bleus. Si vous aimez, c'est que vous avez aussi une démarche ridicule. Heureusement, certaines attitudes sont assez bien animées.

5 Son

Dix minutes de Thierry Rolland et vous risquez de devenir sourds. Les commentaires sont lourds mais cohérents, bel effort.

Jouabilité 7

C'est un mixage des Fifa et des ISS.

5 Durée de vie

Cela dépend de votre envie de jouer avec des potes. Mais je vous conseille d'en trouver qui ne connaissent que la Game Boy pour qu'ils apprécient plusieurs parties de suite.

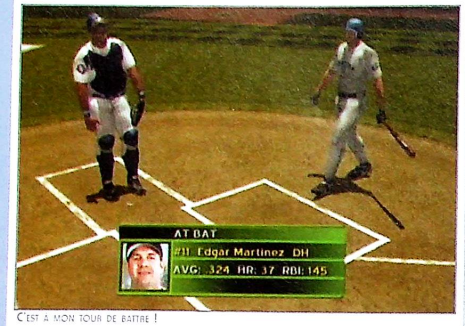
En Conclusion

On me parlait du concurrent direct de Winning Eleven 5, je le place sur le banc des remplaçants avec les Fifa, ISS 64 et autres Worldwide Soccer.

6 / 10

Vite vu

World Series Baseball 2K2

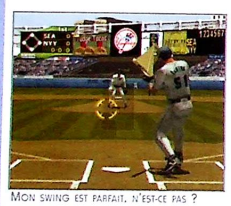


C'est à mon tour de battre !

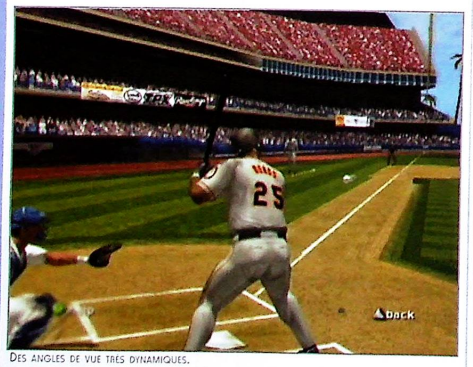
Dreamcast (us)
Éditeur : Sega

Chose promise, chose due. Dans le test de NFL 2K2, je vous avais dit de bien chercher, qu'avec un peu de patience, vous trouveriez le test d'un jeu de baseball. Maintenant, vous me demanderez pourquoi ce superbe World Series 2K2 se retrouve dans cette rubrique. Tout simplement parce qu'il n'apporte pas grand-chose à la série. En fait, techniquement, c'est du pareil au même. Seule la jouabilité a légèrement progressé, avec l'apparition d'un curseur qui vous aidera à repérer plus facilement la balle dans ses déplacements. Malheureusement, malgré toutes ses qualités, ce titre ne devrait pas connaître un énorme succès en France, d'autant qu'il n'est disponible qu'en import US. À essayer avant d'acheter, sous peine d'être déçu. Bon, c'est pas tout ça, mais moi, je retourne mettre une raclée à ce salopiot de Kyo !

Neo Alex (qui saurait quoi faire avec sa batte si on le lui demandait)


Mon swing est parfait, n'est-ce pas ?

En défense, la tâche se complique.



Des angles de vue très dynamiques.

8/10

Eldorado Gate vol.6

Dreamcast (jap)
Éditeur : Capcom

Enfin l'avant-dernier Eldorado Gate, et il ne change guère des précédents. Deux chapitres (15 & 16). Le style graphique n'a pas évolué, mais n'est pas déplaisant. L'animation est toujours aussi raide, le personnage n'a toujours que deux profils, mais ce n'est pas gênant non plus. Le scénario suit la même routine, mais nous ne pouvons leur en vouloir quand on voit à quelle cadence ils ont dû avancer. En fait, les défauts majeurs sont identiques, à savoir : un personnage principal ridicule, des musiques catastrophiques et un système de combat trop simpliste visuellement parlant. Mais vous prendrez plus de plaisir durant les phases avec Elishin, qui reste, sans nul doute, le héros le plus intéressant de la série.

Kyo

L'intro est, comment dire... à chier.

Une bien belle équipe s'est formée au fil des épisodes.

Sans doute le meilleur héros de la série.

Les graphismes sont pourtant très agréables.

7/10

Hunter X Hunter

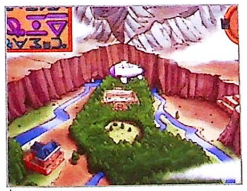
L'intro est à chier, et je pèse mes mots.

Play 2 (jap)
Éditeur : Konami

J'ai beau adorer le manga, il y a une limite à ne pas dépasser. Les Dragon Ball sur Super Nes n'étaient peut-être pas extraordinaires, mais ils avaient le mérite de proposer un intérêt. Hunter X Hunter est bâclé et frustrera les fans de la série. Togashi n'a dû participer qu'au design de la jaquette. Vous dirigez des nains dans un décor vide. Les dialogues ne sont même pas parlés. À croire que les programmeurs ont tenté le pari de foutre en l'air l'une des plus grosses licences de ces cinq dernières années. Ils y sont parvenus haut la main. Pour tout vous dire, je préfère m'acheter Ephemeral Phantasia...

Kyo

Les effets de lumière, y'en a pas...


La carte est pitoyable.

Hisoka, le méchant de la série, est ignoble en 3D.

Une 3D extrêmement fine, un chef-d'œuvre.

1/10

Jade Cocoon 2

C'est Céline...

Des dialogues à n'en plus finir.

Support : Play2 (jap)
Éditeur : Ubi Soft

Son prédécesseur sur Play s'était montré graphiquement joli, ce Jade Cocoon 2 ne faillira pas non plus de ce côté-là. Décors colorés et soignés, pour certains plus fins et détaillés que ceux de Grandia 2 sur Dream, personnages mignons tout plein et originaux, lumières et textures travaillées : il n'est rien que l'on puisse lui reprocher là-dessus. Côté gameplay, son concept reprend grossièrement les grandes lignes de Jade 1, à la différence que votre évolution devrait se faire plus facilement. Malheureusement, il faut bien avouer que pour les non-japonisants, c'est tout particulièrement difficile d'accès... En résumé : mieux vaut attendre une éventuelle sortie officielle, ou bien simplement la sortie américaine si vous êtes équipés.

Titia

Oooh, c'est beauuuu.

Blablablabla...

6/10

TIPS

Introduction

Figurez-vous que normalement, c'est notre ami Tuco qui aurait dû s'occuper de la rubrique Tips. Mais comme d'habitude, il a trouvé le moyen d'échapper à cette corvée en prétextant une surcharge de travail. Même si cette excuse n'a fait illusion qu'auprès de votre serviteur, je n'ai pas pu le laisser dans la panade. Mon bon cœur me perdra ! Enfin, vu le nombre de défaites que je lui ai infligées à Virtua Tennis 2, je suppose que je peux encore me montrer magnanime. Mais vous le savez, je suis un ardent défenseur de la Dreamcast. C'est la raison pour laquelle vous ne trouverez ici que des astuces et tips consacrés à la formidable console de Sega. Salut !!!

Neo Alex

102 Dalmations : Pupies To Rescue

Dreamcast/ 00/ US

Trouver Lucky
Allez derrière la chaise dans la maison et poussez le mur

Trouver Rolly
Allez dans la cuisine et regardez dans l'étagère

Trouver un os
Allez vers la caisse enregistreuse dans le magasin de jouets et ouvrez-la pour trouver un os.

18 Wheeler : American Pro tucker

(Dreamcast/00/Usa)

Niveaux Bonus :
Terminez chacun des quatre niveaux se garants pour ouvrir un niveau supplémentaire. Terminez le niveau de stationnement Bonus pour ouvrir un sixième niveau de stationnement.

Millenium Fighter 2000

(Dreamcast/00/US)

Vous pouvez débloquer les 77 secrets de ce jeu en vous connectant au site japonais via l'option Network et l'adresse Homepage. Trouvez l'icône «download» et téléchargez. Vous ne perdrez même pas vos meilleurs scores avec cette technique.

4x4 Evolution

Dreamcast/ 00/ US

Argent caché
-Arizona
Allez à la porte 6 (faites un 180° au départ). Allez en dehors de la piste dans les montagnes et trouvez la petite ville.

-Black Gold
Entre les portes 6 et 7, il y a une boîte remplie de thunes près d'un camion-citerne.

-Crazy 2000
Dans le dernier tournant, allez dans l'eau tout droit jusqu'au pont et vous trouverez 1495 $

-Farm Road
Allez sous les rails au milieu du pont. Ça ne marche qu'une seule fois

Laguna Del Ray
Sur la droite, il y a une petite île sur laquelle il y a un coffre.

-Restricted Area
Allez tout droit après la porte 5 jusqu'au hangar avec un jet à l'intérieur. Il y a une boîte dans un coin.

-Salvage Wasteland
Après la porte 2, faites un saut. Au lieu de tourner à droite pour aller à la porte 6, tournez à gauche.

-Silverton Pass
Juste avant la porte 7, arrêtez-vous dans l'eau. Tournez à gauche et restez dans l'eau. Restez à gauche au croisement. Il y a une petite jetée juste après, derrière laquelle il y a un bassin. Vous trouverez une boîte dedans.

-Treasure Bay
Au départ, allez sur le bateau arrimé à droite. Tournez autour dans l'eau et vous trouverez 666$.

Truck Stop 101
À partir de la ligne de départ, sortez de la piste à gauche et roulez jusqu'à trouver une autoroute. Tournez à droite, restez en dehors de la route sur quelques mètres, juste en dessous de la colline au bord de l'autoroute.

Argent rapide
Finissez la série City pour 32000$. C'est rapide et le temps est beau dans toutes les courses.

Buggy Heat

(Dreamcast/00/Usa)

Camion Le-2001 :
Faites Y , X , droite, gauche , droite, gauche , bas , haut , haut , haut à l'écran de choix de mode. Alternativement, terminez le premier endroit en mode Expert en utilisant le Coyote.

T4 Fighter Jet :
Faites gauche , droite, bas , X (4) à l'écran de sélection de mode. De plus, achevez la construction de votre voiture à 100%.

Couleurs additionnelles:
Faites bas, gauche , haut , droite, X , Y , L , R à l'écran de choix de mode pour ouvrir un quatrième ensemble de couleur. Alternativement, terminez le mode Expert complètement

Météo aléatoire en mode Time Attack :
Faites R , X (7), Y (7) à l'écran de choix de mode.

Super mode Expert :
Faites gauche, gauche , droite, droite, gauche , droite, X , Y (8) à l'écran de sélection de mode. Alternativement, terminez le mode Expert en difficulté Championnat à l'aide du Beelzebub Buggy.

Beelzebub Buggy:
Terminez le mode expert dans le premier endroit.

Quick Start:
Accélérez dès que «Go» est annoncé pendant le compte à rebours de pré-course.

Super Reverse Cyclone :
Débloquez le Fighter Jet, puis entrez dans la Zone d'entraînement. Faites la course, puis allez en sens inverse. Si c'est fait correctement, le jeu devrait prendre une direction par lui-même. Utilisez le Stick Analogique, vous pourrez commencer à faire un super reverse Cyclone...

Aerowings

(Dreamcast,99,euro)

Options bonus:
Entrer TASCAS comme nom ; choisir ensuite SPECIAL au menu d'options pour accéder aux options du HUD, du Cockpit et du Player Assist.
Aerowings 2
Dreamcast / 00/ US
Cheat Mode
Maintenez L et faites X + Y quand le message «Press Start» apparaît.
Cheat mode:
Appuyer sur L+R quand Press Start apparaît à l'écran d'ouverture.

BLUE STINGER

(Dreamcast/99/Jap)

Bombes secrètes illimitées : pressez X, Y, A, R, Start, L, Start à l'écran-titre.

Artwork caché : placez le jeu dans un PC compatible CD-ROM.

Quasi-invincibilité : terminez le jeu et sauvegardez. Commencez une nouvelle partie avec la sauvegarde pour avoir 200 Hassy Drinks (100 petits et 100 grands) dans votre inventaire.

Le pistolet qui tue : terminez le jeu deux fois pour recevoir un flingue démentiel que vous ne pouviez vous procurer ni dans les magasins ni au cours de vos fouilles !

Le Mode ouf : terminez le jeu trois fois et sauvegardez. Commencez une nouvelle partie et sauvegardez. La phrase «Mad mode» va apparaître à côté de votre jauge de vie.

La carte de crédit de la Bank Of Kimra vous sera utile pour retirer du liquide, pour cela; traversez la rue venant de Rat's Place.

Carte bancaire d'Elliot Code : 3532 ($20)
Carte bancaire de Kimra Code : 1008 ($4000)
Carte bancaire de Yucatan Code : 5700 ($5700)
Carte bancaire de Bermuda Code : 1394 ($6000)

Cannon Spike

(Dreamcast/00/US)

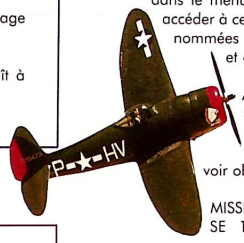
Nouveaux costumes
Allez sur Cammy et appuyez sur haut ou bas à l'écran de sélection du perso.

AERO DANCING : FEATURING BLUE IMPULSE

(Dreamcast/99/Jap)

Mode Exhibition : terminez les missions Blue Impulse. Ce mode inclut de nouvelles manœuvres.

Options supplémentaires : entrez le nom TASCAS. Sélectionnez le choix «Spécial» dans le menu des options pour accéder à ces nouvelles options nommées «HUD», «Cockpit», et «Player Assist».



Avions supplémentaires : complétez les missions suivantes pour pouvoir obtenir ces joujoux :

MISSION BLUE IMPULSE 10 pour le Blue Impulse T-4
MISSION BLUE IMPULSE 15 pour le T-2
MISSION BLUE IMPULSE 20 pour le F-86 F
MISSION SKY ATTACK 1 pour le F-4EJ
MISSION SKY ATTACK 2 pour le F-1
MISSION SKY ATTACK 3 pour le F-15 DJ
MISSION SKY ATTACK 4 pour le Gray F-4EJ
MISSION SKY ATTACK 5 pour le F-2 (F-16)
MISSION SKY ATTACK 8 pour le Dolphin
Aero Dancing : Torodoki
Taichou no Himitsu Disc (Dreamcast/00/Us)
Écran de pause vide :
Faites X + Y lors d'une pause.

Voler avec un dauphin et une voiture :
Terminez les neuf niveaux de Sky mission attack.

AeroWings 2 : Airstrike

(Dreamcast/00/Us)

Mode Triche :
Maintenez L et pressez X + Y quand «Press Start» apparaît. Un son confirmera l'entrée correcte du code.

Combattant Bonus :
Terminez les missions pour débloquer les missions correspondantes.

Avion
Mission
T-4
Fighter Pilot 5
T-2
Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ
Fighter Pilot 20
F-15DJ
Fighter Pilot 26
F-15J
Fighter Pilot 30
F-104J
Tactical Challenge 5
F-4J
Tactical Challenge 6
F-1
Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ
Tactical Challenge 8

F-15DJ Aggressor 2 fighter :
Ayez plus de 50 tués pendant une partie.

T-3 fighter :
Ayez plus de 100 tués pendant la partie.

F-18 Aggressor fighter :
Faites atterrir plus de neuf porteurs en carrier mission.

Free missions 20 and 21:
Terminez toutes les fighter mission et tactical Challenge.

Card Captor Sakura

(Dreamcast/01/Usa)

Artwork caché :
Placez le disque dans un PC pour trouver l'artwork dans «Omake 1».

Musiques cachées :
Placez le disque dans un PC pour trouver des sons cachés dans le «omake 2».

Salut à toi le bidet magique, salut à toi la trompette obèse, salut à toi le dégénéré décrépi, salut à toi le fan d'Internet. Encore une fois, une rubrique très particulière ce mois-ci. Avec au programme un ravissant top model, Frankie Rayder, dont le charme nous a littéralement fait chavirer. Se pointe ensuite les petits monstres de Disney qui se doivent de fomenter une revanche par rapport à la concurrence d'un autre studio, qui avec Shrek a tout emporté sur son passage. Nous aurons droit aussi à notre séance Biactol, une autre façon de voir le "Chtar" avec la rubrique Playboy de Titia. Puis, un deuxième hommage à la fraîcheur, au charme et à la beauté : Alyssa forever. Enfin, l'infatigable playnet qui revient chaque mois. Et comme toujours, surfez, mais avec "modem'ration".

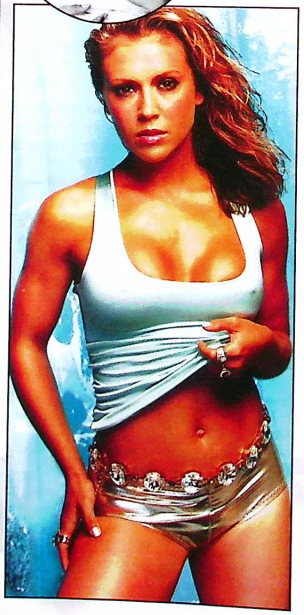
El Tuco

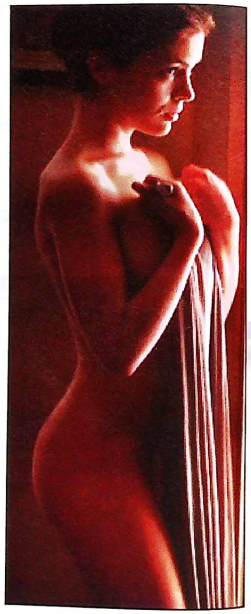
Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, une playnet très particulière ce mois-ci, puisque nous allons remonter le temps. En l'an de grâce 814, le chevalier Tuco de la Rombière explorait le petit village aztèque qui s'étalait en face de lui. Monté sur son fidèle destrier, Joly-Pedro, il était toujours accompagné de sa clique, dont son serviteur Kyo dit Crapaud vautré, qui ne le quittait jamais. La légende veut qu'il ait été abandonné par sa famille parce qu'il refoulait du bec, mais surtout parce qu'il courait sans arrêt après les petits princes pour leur pincer les fesses. À cette époque, on l'appelait Kyo Chiquot, pour devenir des années plus tard Kyo dit Crapaud vautré à cause de son air contrit et ramassé qui ne le quitte jamais dès qu'il réclame à bouffer. Dans une suite, il faut toujours un vassal, et là il s'agit du vil serf autrefois chevalier, déclassé pour d'obscures raisons de marketing avec le roi Sprounflouftagleenfiré ; le chevalier Pedro de la Solex, prince du Néolithique, caramouf pain sec de la ramoteurisse pisnalouc, duc de la Moustache asticotée, et bouffon de la reine Delon. Ce vassal donc ne quitte jamais d'une seule semelle, ou devrait-on dire, fer à cheval, son maître, Tuco de la Rombière. Puis vint la grande sorcière Titia et son chapeau pointu ; elle bavait et elle râlait, parce que son Prince charmant ne venait pas. Elle a rejoint le groupe de paumés à la poursuite d'un idéal : la playnet parfaite. Ce jour arrivera-t-il ? Nul ne le sait, mais pour le moment elle fait comme la caravane : elle passe.

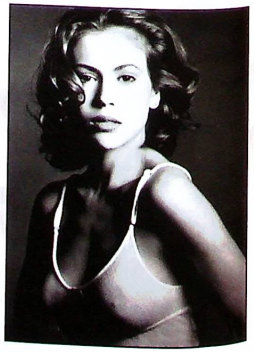
Alyssa forever...

Oui, et alors ? C'est la deuxième fois que la charmante Alyssa Milano est à l'honneur dans la rubrique, mais qui va s'en plaindre ? Certainement pas nous. On trouve que cela faisait bien longtemps qu'on en avait pas parlé. Vu que son site prend de plus en plus d'importance et que son charme a toujours autant d'effet sur nous, on se demande bien pourquoi les meilleures choses auraient une fin.

www.alyssa.com







Disney vs Dreamworks

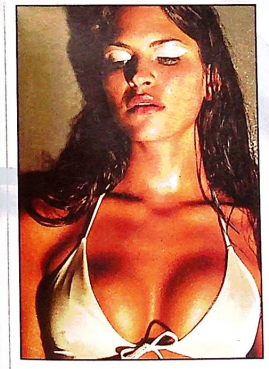
Shrek du studio Dreamworks est le succès incontestable de la saison d'été américaine. Disney ne pouvait en rester là et se laisser bouffer une trop grande part de marché sans réagir. Monster est sa réponse, entièrement réalisé en images de synthèse ; il ne reste plus qu'à patienter pour savoir si le succès sera au rendez-vous. En attendant, un petit tour sur ce site très bien réalisé avec une musique bien sympathique est un plaisir dont on ne se prive pas, et qu'on vous recommande.

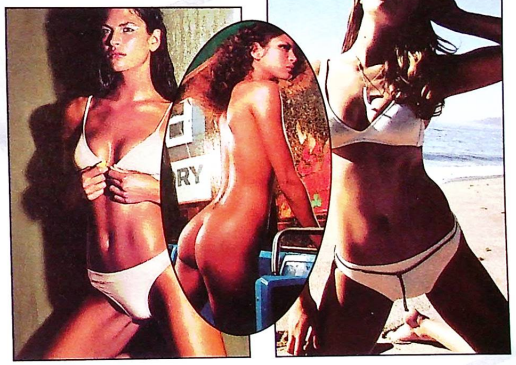
http://disney.go.com/disneypictures/monstersinc/index.html

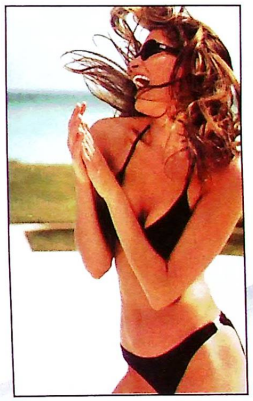
Rayder dingue de toi !

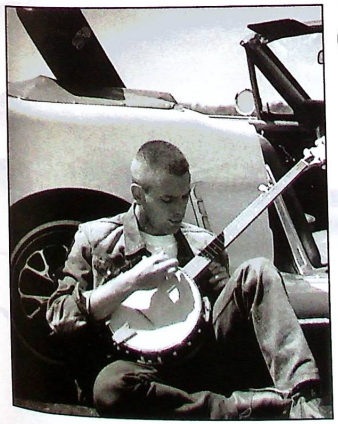
Elle est belle, elle est jeune, elle est top model, et nous on craque littéralement pour elle. Il suffit de la regarder, avec cette petite étincelle dans le regard un rien provocante, pour se dire qu'on ne va pas tarder à entendre parler d'elle. En tout cas, il n'est que temps de s'arrêter sur ce site qui lui rend un singulier hommage. Des photos de podium et des photos de poses sont au programme, pour le plaisir des yeux uniquement.

http://www.angelfire.com/celeb/frankierayder/homemap.html





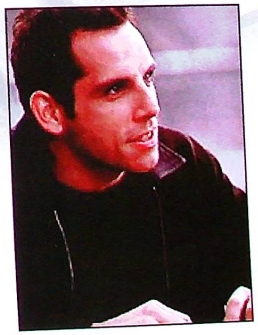


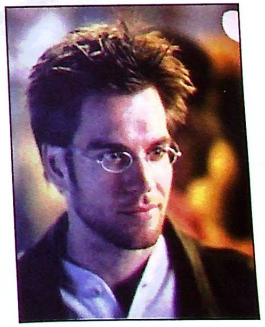


Le séducteur, le rebelle et l'andouille

Jusqu'à aujourd'hui, Céline et moi devions nous contenter de nos trois cas d'école : l'hermaphrodite (un bon rédacteur en chef doit pouvoir comprendre l'ensemble de ses collaborateurs, hommes et femmes), le grincheux (et c'est pas peu dire quand on voit sa tête du matin : y'a pas de cheveux pour cacher les dégâts de sa nuit passée au troquet...) et le mauvais joueur en puissance (pas étonnant quand on perd tout le temps). Ce mois-ci, nous avons pensé troquer notre équipe contre un nouveau trio hétéroclite. À vous de voter...

Titia





ANIMACTION

ANIMACTION

Une fois n'est pas coutume, c'est un film français qui fait les gros titres de notre rubrique. Récompense légitime au vu de la relative bonne santé du cinéma français après les succès du Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, de Yamakasi, de Belphégor, de la Tour Montparnasse infernale, du Pacte des loups et bien d'autres. À n'en pas douter, le Wasabi produit par Luc Besson suivra le même chemin. Super-héros, jeux vidéo et fêtes de Noël se partageront le reste de cette rubrique. Allez, un p'tit tour au cinéma ne vous fera pas de mal !

Neo Alex

WASABI

Les films français ont vraiment la cote en ce moment auprès du public. Avec sa toute nouvelle société, Europa, Luc Besson produit de plus en plus de longs-métrages, avec une certaine réussite, il faut le reconnaître. Après Yamakasi, et avant Taxi 3, il se sera occupé de Wasabi, une comédie mouvementée réalisée par Gérard Krawczyk. Jean Reno y incarne un gentil flic qui découvre que de son ancienne liaison avec une Japonaise est née une petite fille, Yumi. Cette dernière a aujourd'hui bien grandi, et lorsque son père français débarque au Japon, elle ne se doute pas de ce que l'avenir lui réserve... Le tout baignant dans une intrigue policière, il était plus que nécessaire de trouver un partenaire à Jean Reno, ce qui fut fait avec un Michel Muller déchaîné, censé jouer ici le même rôle que Chris Tucker dans les «Rush Hour». Car il faut bien reconnaître que Wasabi partage beaucoup de points communs avec ces blockbusters typiquement américains. Mais Besson connaît la recette du succès, et il ne fait aucun doute que sa dernière production connaîtra les faveurs du public. Pour cela, il mise non seulement sur le tandem de choc Reno/Muller, mais aussi sur la fraîcheur de la toute jeune Ryoko Hirosue. Humour, cascades, quiproquos, grosse tendresse... En bref, le film familial parfait. Pas grave, au contraire, on apprécie plutôt le fait que l'un des personnages principaux soit une Japonaise et qu'une bonne partie du film se passe dans son pays. Une manière comme une autre d'effacer les traces laissées par un Taxi 2 parfois à la limite de la beauferie totale dans le domaine du racisme. Voulu ou non, cet humour-là, on préférerait le laisser aux Américains (ils ne s'en sont d'ailleurs pas privés dans Rush Hour 2). Heureusement, Ryoko Hirosue ne manquera pas de remettre les pendules à l'heure en démontrant l'étendue de son talent et son immense ténacité. En attendant, je sais que vous ne manquerez pas d'aller voir Wasabi, un bon moment de détente dans un ciel de grisaille...

Réalisateur : Gérard Krawczyk
Scénariste : Luc Besson
Acteurs : Jean Reno, Michel Muller, Ryoko Hirosue, Carole Bouquet
Sortie nationale : le 31 octobre 2001

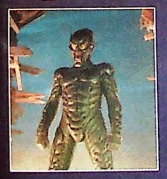
Tout le charme du Japon

Wasabi mise avant tout sur la confrontation de la culture française avec la culture japonaise. Si Jean Reno représente la France, le pays du Soleil Levant s'est trouvé une ambassadrice pour le moins dynamique avec la charmante Ryoko Hirosue. Pas de soucis, si vous vous demandez pourquoi son nom ne vous dit rien, c'est parce que son immense popularité n'a pas encore dépassé les limites de l'archipel nippon. Ce petit bout de femme de 21 ans fait montre d'une grande activité. Elle commence sa carrière à 14 ans en devenant mannequin. De livres en récompenses, la petite Ryoko devient une véritable star. Aujourd'hui, elle mène deux carrières de front, celle de chanteuse (avec trois albums à son actif) et celle d'actrice. C'est d'ailleurs son rôle dans Himitsu (le Secret dans notre langue) qui permettra à Luc Besson de la découvrir. Aujourd'hui, c'est à notre tour...

A Christmas Carol

Le mois dernier, j'avais fait le tour d'horizon des prochaines productions en images de synthèse. Cette fois, je vous parlerai d'un tout nouveau dessin animé devant sortir pour les fêtes de fin d'année aux États-Unis. Pour être sûr de cartonner au box-office, A Christmas Carol a la riche idée, comme son nom l'indique, de traiter des sempiternels esprits de Noël. Ce conte de Charles Dickens est toujours aussi populaire auprès du public américain, qui ingurgite au minimum une nouvelle version par an (même les Muppets en avaient proposé une variante il y a plusieurs années). Aujourd'hui, la forme est un peu plus originale puisqu'il s'agit d'un dessin animé qui disposera de plus des voix d'acteurs connus comme Kate Winslet et Nicholas Cage. De bon augure pour un projet qui ne sera certainement pas aussi gothique et caustique que l'Étrange Noël de monsieur Jack. Ne disposant pas d'autres informations, il faudra vous contenter de ces deux premières images. À la prochaine !

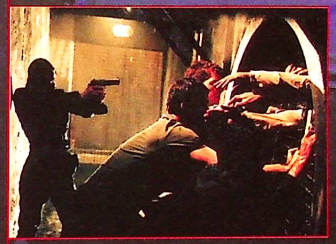
Spider-Man

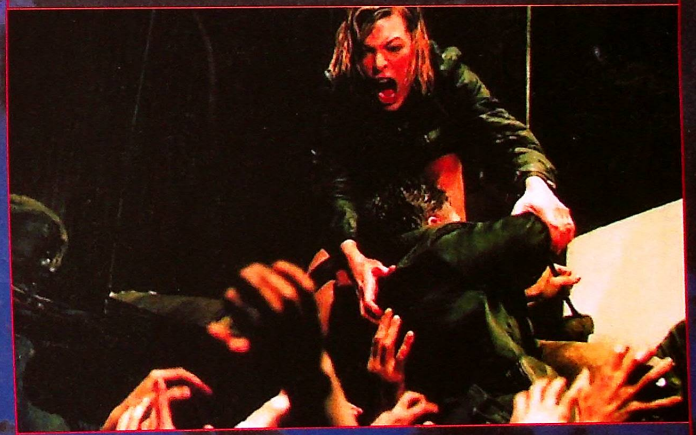


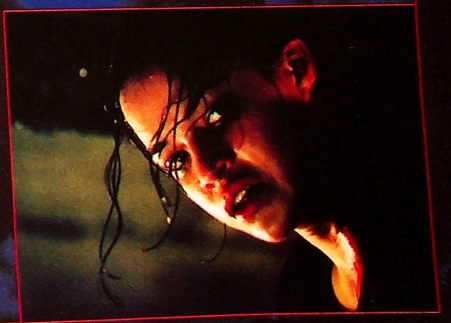
Celui-là, c'est un habitué de la rubrique. Mais bon, que voulez-vous, à Dreamzone, on adore les super-héros. D'ailleurs, un jour, je vous raconterai le concours de costumes que nous avions organisé l'année dernière. En attendant, rappelons que le film de Sam Raimi doit toujours sortir l'été prochain aux Etats-Unis. Cependant, on peut légitimement douter de cette date lorsque l'on sait que le film utilisait dans de nombreux plans les tours jumelles du World Trade Center. La disparition dramatique de ces dernières du paysage new-yorkais influera certainement sur leur utilisation dans le film. Pendant ce temps, Sam Raimi a accepté de signer pour réaliser une éventuelle suite en cas de succès, et Tobey Maguire a la tête qui enfle à un tel point qu'il deviendra bientôt encore plus insupportable que Leonardo Di Caprio (ça promet !). Pour le moment, je ne peux que vous proposer deux photos inédites (vous ne les verrez pas dans le récent teaser présenté dans les salles françaises). L'une nous montre notre justicier en pleine action, et l'autre nous fait peur en dévoilant un Super-Bouffon au look très... euh... X-OR !

Resident Evil

Encore une fois, peu d'informations supplémentaires sur ce film qui devrait vous arracher quelques frissons l'année prochaine, lors de sa sortie. En revanche, les photos commencent à se faire de plus en plus nombreuses. Elles mettent surtout en avant les deux actrices principales, Milla Jovovich et Michelle Rodriguez (ce qui n'est pas pour me déplaire !). Enfin, j'ai essayé de vous trouver des photos qui montrent combien ce film pourrait créer la surprise quand il daignera pointer le bout de son nez. On en attendait pas moins de la part du réalisateur d'Event Horizon. Seul le sang semble légèrement absent de ce long-métrage. Insistant sur l'action, on n'assistera donc pas dans Resident Evil à une pluie d'hémoglobine façon Brain Dead. Jetez un coup d'œil à cette affiche non officielle réalisée par un fan des jeux vidéo. Avouez que c'est plutôt pas mal ! Voilà qui me donne encore plus l'envie d'être aux prochaines grandes vacances. Pas vous ?







DVD

DVD

- zone 2 -

Incassable

Scénario

David Dunn aurait pu rester toute sa vie un homme anonyme sans histoires, ou presque. Agent de sécurité sur un stade, il aurait pu couler le reste de ses jours tranquillement à Philadelphie. Seulement voilà. Dunn envisage de quitter la ville, mais aussi sa femme et leur fils, pour un nouveau job. Quand le train qui le ramène de New York déraille, sa vie prend un nouveau cap. Il est en effet le seul rescapé de l'effroyable catastrophe ferroviaire, qui a fait 120 morts. Aucune contusion, aucune égratignure, rien ne l'a atteint malgré l'intensité du choc.

Avis

La tendance qui consiste à vouloir étiqueter immédiatement un acteur ou un réalisateur dès que son film rencontre un succès a des effets pour le moins déplorables quand ceux-ci ne sont pas très enclins à réécrire le même long-métrage indéfiniment (il y en a que ça ne dérange pas de nous ressortir la même sauce à tous les coups, tant que les dollars tombent). Dans ce cas-là, le film suivant ne reçoit pas toujours l'accueil qu'il mérite, s'il s'éloigne de ce qui a fait connaître son prédécesseur. Sixième Sens a eu un tel retentissement dans le paysage cinématographique mondial, que les spectateurs du monde entier attendaient avec une impatience non-dissimulée le long-métrage suivant de Night Shyamalan. Si Incassable ne remporta pas le succès escompté, ce n'est pas tant du fait que le réalisateur ait placé la barre trop haut, mais en changeant de sujet tout en conservant une fin surprenante et son acteur «fétiche», une partie non-négligeable du public (et pas mal de critiques) n'a pas pu s'empêcher de comparer les deux longs-métrages sur les mêmes critères. Or, si Incassable est aussi la quête d'un homme de sa condition et son destin, si le style est toujours le même, il n'en demeure pas moins que le scénario est radicalement différent, et la révélation finale n'est plus le seul support dramatique de l'intrigue. Les fantômes ne sont plus de rigueur, et Shyamalan s'attaque à un mythe autrement plus ambitieux pour le cinéma (parce que très casse-gueule) : la bande dessinée. Il se permet en plus, dans sa construction dramatique, de terminer son film là où n'importe quel autre réalisateur l'aurait commencé. Il inverse volontairement la donne et part à la découverte de ses personnages et de leur conflit intérieur. Il invente un nouveau regard, sublime ses images et ses comédiens (la scène de la gare est une merveille). Il réussit à donner du corps et de la puissance sans avoir besoin d'ajouter le moindre artifice (la scène où Willis soulève des poids devant son gamin, ou encore celle où, subrepticement, David Dumm montre le journal à son fils, qui d'un œil embué et admiratif est soulagé, parce que ce qu'il avait imaginé de son père avec une telle force, une telle conviction, est vrai - peut-être l'une des plus belles scènes du film). Mais cette édition DVD, bien que prestigieuse et de qualité, nous laisse un peu dubitatifs sur la suite des événements. Au départ, Incassable devait être une trilogie et la fin allait dans ce sens, laissant un point d'interrogation sur le destin des personnages principaux et envisager des perspectives bien savoureuses pour la suite. Mais le film, en salles, n'a pas su, selon les studios, séduire assez de monde pour envisager de produire les deux épisodes suivants. Le réalisateur a donc fait rajouter deux phrases incrustées sur l'écran qui mettent un terme à l'aventure en révélant le futur des personnages. Puis l'énorme succès enregistré aux États-Unis par l'édition DVD a «obligé» Disney à revoir son jugement. M. Night Shyamalan aurait à son tour fait savoir qu'il envisagerait de réaliser la suite comme il l'entendait à l'origine, et que la base de son intrigue était déjà prête. Bruce Willis aurait confirmé l'intérêt qu'il portait au projet et qu'il y était plus que favorable. De toute façon, le réalisateur est en plein tournage de Signs avec Mel Gibson, et il faudra encore attendre pour se délecter d'un épisode 2 à Incassable. Mais au fait, qu'est-ce qu'on fait des deux phrases incrustées de la fin maintenant ?

El Tuco

Fiche Technique

Genre :	à part
Éditeur :	Buena Vista
Réalisateur :	M. Night Shyamalan
Acteurs :	Bruce Willis, Samuel L. Jackson et Robin Wright Penn
Musique :	James Newton Howard
Durée :	102 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 :1
Langues :	anglais, français et italien en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais, français et italien
Extras :	Making of (14 mn), 7 scènes abandonnées commentées par M. Night Shyamalan (27 mn), dix DD et ses super-héros présentée par Samuel L. Jackson (19 minutes), la scène de la gare avec option multi-angles (12 mn), et la première réalisation de M. Night Shyamalan (3 mn).
Technique :	★★★★
Interactivité :	★★★
Film :	★★★★

Road Trip

Fiche Technique

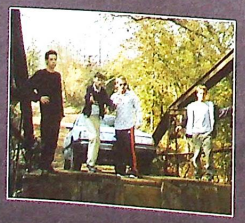
Genre :	comédie
Éditeur :	Dreamworks
Réalisateur :	Todd Phillips
Acteurs :	Breckin Meyer, Seann William Scott et Amy Smart
Musique :	-
Durée :	94 mn
Vidéo :	widescreen 1.85 : 1
Langues :	anglais et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais et français
Extras :	scènes coupées, Making of, clip vidéo et bandes-annonces
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★★★★
Interactivité :	★★
Film :	★★

Scénario

Josh est amoureux depuis sa plus tendre enfance de la séduisante Tiffany, qu'il ne quitte pas d'une semelle depuis qu'ils ont tous les deux dix ans. Mais la jeune fille part pour le collège au Texas à Austin, et c'est la première fois que le couple n'est plus en contact physiquement et se retrouve avec comme seul moyen de communication des cassettes vidéo qu'ils s'envoient par courrier et le téléphone. Alors que ça va bientôt faire une semaine qu'il n'arrive pas à joindre Tiffany, Josh s'inquiète et croit qu'elle l'a délaissé. Il se réfugie donc dans les bras de la très belle Beth. Ils filment leur nuit d'amour et se quittent le lendemain matin. Mais l'un de ses amis va poster la cassette par erreur, alors que dans le même temps Josh a l'explication du silence d'une semaine de sa belle : son grand-père est décédé et elle s'en remet à peine. Il ne reste plus qu'un seul espoir à Josh, récupérer la cassette à tout prix. Il va entreprendre immédiatement le voyage de trois jours pour Austin, accompagné de ses amis

Avis

Décidément, les producteurs américains tentent de surfer avec plus ou moins de succès sur la vague des films pour ados après le triomphe d'American Pie. Road Trip a connu un énorme succès outre-Atlantique, rapportant plus de quatre fois la somme investie dans le budget initial. Même si à ce stade, on pourrait raisonnablement penser qu'il s'agit d'un long-métrage de la même veine, il n'en est rien. Tous les ingrédients inhérents à ce genre de comédies potaches étaient pourtant réunis. Des jeunes filles à forte poitrine n'hésitant pas à se dévêtir allègrement dès que l'occasion se présente, des personnages caricaturaux dont les défauts sont accentués à outrance et des comiques de situation plutôt bien trouvés. Mais l'originalité et l'à-propos ne sont malheureusement pas toujours d'actualité. Le scénario de départ était certes une bonne idée pour une bonne grosse comédie sans autre prétention que celle de faire rire à tout prix, mais le problème c'est qu'à part une ou deux scène(s), ce n'est franchement pas drôle. La faute au réalisateur, aussi inspiré pour donner un peu de vie et de rythme à tout ça qu'un coléoptère pour expliquer la théorie de la relativité à une pousse d'artichaut dans le fond d'un jardin potager grec un soir de pleine lune alors qu'il ne reste plus un seul rôteau dans la cheminée. On l'imagine très bien poser sa caméra, hurler «action», aller prendre un café pour pousser, à son retour, un laconique «coupez» une fois qu'il s'est rassis dans sur sa chaise. Les comédiens sont livrés à eux-mêmes et ça se voit. N'émergent, dans ce flot insipide de pondis déjà mieux exploités ailleurs, que quelques séquences. Par exemple celle de la voiture et la séquence dans le centre de don de sperme. Mais deux scènes, aussi drôles soient-elles, méritent-elles qu'on se procure cette édition Zone 2 sans être fan de ce genre de comédies ? Rien n'est moins sûr... Cependant, nous sommes certains que le public des Y a-t-il et d'American Pie devrait y retrouver ses billes.



Interactivité

Un son en Dolby Digital 5.1 d'excellente qualité, mais qui pour ce genre de films n'a strictement aucun intérêt, des suppléments en pagaille qui ont le mérite de retranscrire l'ambiance du plateau : le foutoir. Et des scènes coupées bien senties qui malheureusement ne sont pas sous-titrées. N'ayant pas eu le loisir de visionner la version censurée, cette version non-censurée ne semble pas plus choquante au demeurant que Scary Movie. On soupçonne les éditeurs américains de s'autocensurer au cinéma pour bénéficier d'une accroche marketing comme : la version que vous n'avez pas pu voir au cinéma, histoire de vendre encore plus. Mais ce ne sont que des soupçons...

El Tuco

- zone 1 -

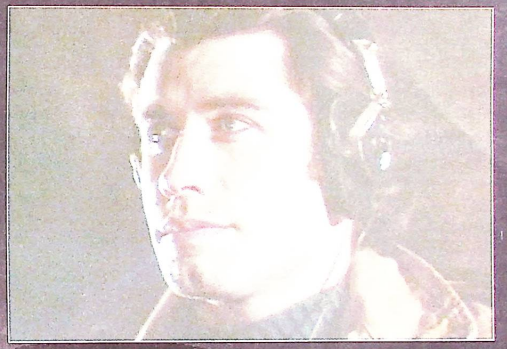
Blow Out

Scénario

Jack Terri est un preneur de son talentueux qui vit de petits boulots en s'occupant de la partie sonore de petits films d'horreur de série Z. Un soir, alors qu'il est de sortie en pleine campagne afin d'enregistrer des sons pour ses archives, un véhicule sort de la route pour aller finir sa course folle dans un lac juste en face de Jack. Ce dernier a tout juste le temps de sauter à l'eau et de sauver la passagère de la voiture. Il apprendra par la suite à l'hôpital que le chauffeur n'était autre que le sénateur Mc Ryan, candidat à la présidence des États-Unis. Une fois rentré chez lui, en passant la bande-son de l'accident qu'il a entièrement enregistrée, il se rend compte que la sortie de route de la voiture aurait été provoquée.

Avis

Un des meilleurs films de Brian de Palma, si ce n'est LE meilleur. Au sommet de son art, il met en scène un John Travolta en pleine forme dans une histoire hallucinante de complot politique. C'est le principe même de la personne qui se trouve au mauvais endroit au mauvais moment, et dont l'existence va être complètement chamboulée. Il réussit la prouesse technique de créer un personnage à part entière : le son. La perception qu'en a son héros devient la structure narrative de son histoire du début à la fin. Vingt ans après, la technique a évolué, et les moyens de l'époque peuvent paraître bien dérisoires. Pourtant, articulés de main de maître par De Palma, ils fonctionnent encore à merveille. Sa mise en scène est flamboyante, inspirée du meilleur et des meilleurs, innovante parfois mais toujours à propos. On se régale à outrance et sans compter. On se laisse emmener sans réddition possible dans ce récit fantastique où comédiens, réalisateur et scénariste ont été parfaitement en phase. En clair, un chef-d'œuvre à ne manquer sous aucun prétexte. Quand on voit que c'est De Palma qui a réalisé, vingt ans après, Mission To Mars, on se demande vraiment si on ne nous l'a pas changé en cours de route cinématographique...



Interactivité

Quel dommage que cette édition ne soit pas à la page d'un point de vue technique. Car ni l'image, ni le son, ni les suppléments ne sont d'un niveau correct.

El Tuco

Fiche Technique

Genre :	thriller
Éditeur :	MGM
Réalisateur :	Brian De Palma
Acteurs :	John Travolta, Nancy Allen et John Lithgow
Musique :	Pino Donaggio
Durée :	108 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 :1
Langues :	anglais et espagnol en Stéréo Surround
Sous-titres :	français et espagnol
Extras :	bande-annonce
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★★
Interactivité :	★★
Film :	★★★★

Exit Wounds

Scénario

Orin Boyd est un flic de Détroit qui n'a pas sa langue ni son arme dans la poche. La discipline n'est pas vraiment sa tasse de thé, il préfère tirer et discuter après. Mais le jour où il désobéit une nouvelle fois à ses supérieurs, même si c'est pour sauver la vie du Vice-Président des États-Unis, c'est une fois de trop. Il va être muté dans un commissariat mal famé de la ville et inscrit dans un groupe de réflexion sur la colère et la maîtrise de soi.

Avis

À mais qui c'est que revoilà, avec son air toujours aussi pincé et son balais toujours aussi bien implanté... ? C'est notre ami Steven Seagal ! Bien longtemps que nous n'avions pas eu droit à notre maître occidental d'Aïkido nourri aux loukoums qui gifle tout ce qui passe sans que la moindre émotion ne vienne perturber un visage impassible et buriné par une forte dose d'U.V. Mais on est obligé de reconnaître que pour Exit Wounds (Hors Limites) il a fait d'énormes efforts. Il a perdu quelques kilos, gagné quelques implants capillaires (entre cheveux gras et moumoute naturelle, Seagal a choisi : la choucroute teintée), et plus les années passent, plus il ressemble à Paul-Loup Sulitzer. Une preuve supplémentaire que le ridicule ne tue pas, puisque revoilà notre mister castagne USA reparti à la poursuite de dealers toujours aussi crétins, de répliques de plus en plus nulles et d'un réalisateur historiquement mauvais. Le cahier des charges est bien rempli puisque dans l'ensemble, c'est une réussite totale. Le metteur en scène est à lui tout seul une catastrophe innommable. Il enchaîne les scènes d'action comme dans un mauvais Texas Ranger, alternant les plans sans se soucier une seule seconde de la moindre cohérence entre eux. La traque en moto entre la doublure de Seagal et la voiture des méchants est de loin la plus mauvaise poursuite jamais filmée depuis que le cinéma existe. Le réalisateur d'Hélène et les garçons avec une super huit en panne et deux majorettes aurait fait mieux. Notre ami se fait doubler assez souvent par un cascadeur qui ne lui ressemble pas, et le monteur et le directeur de la photo n'en ont strictement rien à foutre. Puisque ni l'un ni l'autre n'a fait aucun effort pour que ça ne se voit pas, ne nous attardons pas sur l'histoire, puisque de toute façon le scénariste n'a pas dû y passer plus de cinq minutes. Pendifs, dialogues nuls, vannes grivoises, humour gras, personnages inconsistants, suspense de carnaval, rebondissements à la noix, seconds rôles tristement plats, tout est fait en dépit du bon sens. Ce qui nous étonne le plus, c'est que c'est une production Joel Silver. Non pas que la formule qu'il applique à ses grosses productions ne soit pas présente dans Exit Wounds, mais le budget alloué pour le réaliser ne doit certainement pas dépasser le budget moumoute de Seagal. Les effets spéciaux, les cascades et leur rendu global sont à peine dignes d'un épisode moyen de L'Homme qui tombe à pic. En résumé, c'est mauvais, mais c'est à voir au 27ème degré, pour Seagal qui en fait des tonnes tout en se prenant extrêmement au sérieux et ça, c'est très, très drôle.

Interactivité

Le son et l'image sont de très bonne qualité. Les suppléments sont une expérience intéressante, dans la mesure où on voit la majorité des protagonistes du film expliquer que le film est bon, et c'est un exploit très intéressant.

El Tuco

Fiche Technique

Genre :	Action
Éditeur :	Warner
Réalisateur :	Andrzej Bartkowiak
Acteurs :	Steven Seagal, Dmx et Isaiah Washington
Musique :	divers
Durée :	101 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 :1
Langues :	anglais et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais, français et espagnol
Extras :	bande-annonce, Making of, Clip vidéo de Dmx, et un jour sur le plateau avec Anthony Anderson
Format :	1 disque, simple face, double couche.
Technique :	★
Interactivité :	★
Film :	★

JEUX PREVUS

JEUX PREVUS

Dreamcast

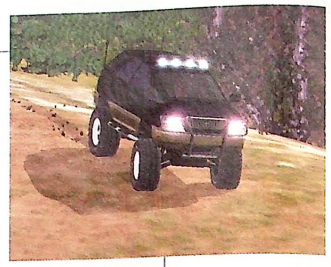
TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alone in The Dark 4	Infogrames	Dispo
Sonic Adventure 2	Sega	Dispo
Outtrigger	Sega	Dispo
Crazy Taxi 2	Sega	Dispo
Soldier of Fortune	Ubi Soft	Dispo
Sword of Berserk	NC	Dispo

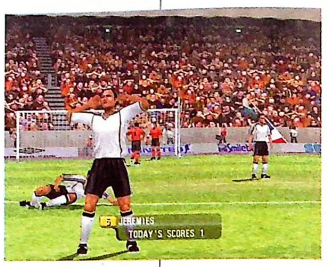
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
NBA 2K2	Sega Sports	NC
NFL 2K2	Sega Sports	NC
Ooga Booga	Sega	Dispo
Dave Mirra	NC	Dispo
Heavy Metal Geomatrix	Capcom	Dispo
Tennis 2K2	Sega	NC

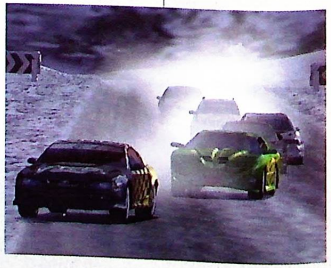
TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
El Dorado Gate vol.7	Capcom	Dans un mois
Princess Maker Collection	Gen-X	Dispo
Eve Zero	Nec Interchannel	Dispo
Sega Gaga	Sega / Red Company	29-mars
Bounty Hunter Sara	Capcom	12-avr
Shenmue 2	AM2	Dispo
Mark of the Wolves	Capcom	Dispo
Capcom vs SNK 2	Capcom	Dispo

PlayStation 2

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Maken Shao	Atlus	Dispo
Evergrace 2	From Software	Dispo
Shadow Hearts	Aruze	Dispo
Final Fantasy X	SquareSoft	Dispo
Growlanser 2	Career Soft	Dispo
Zeonic Front	Bandai	Dispo
Minna no Golf 3	SCEJ	Dispo
Silent Hill 2	Konami	Dispo
Capcom vs SNK 2	Capcom	Dispo
Growlanser 3	Career Soft	Fin de l'année
Suikoden 3	Konami	Décembre 2001







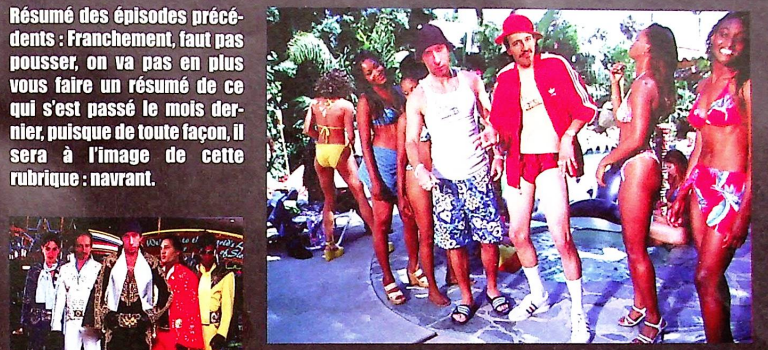
DVD

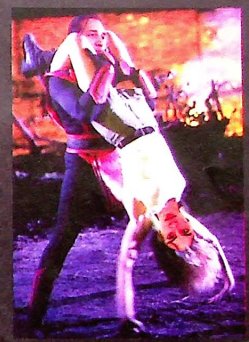
EN DIRECT DE LA REDAC

Après Les Feux de l'Amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, Gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé

Résumé des épisodes précédents : Franchement, faut pas pousser, on va pas en plus vous faire un résumé de ce qui s'est passé le mois dernier, puisque de toute façon, il sera à l'image de cette rubrique : navrant.





Aujourd'hui : le Brown Finger (vous savez, la fameuse boîte de nuit de Pneuville, très select et qui ne laisse rentrer que les adhérents qui peuvent montrer patte blanche à l'entrée) vient d'ouvrir une succursale dans le sud de Las Vegas. Et voilà t'y pas que nos amis ont décidé de rentrer dans l'enceinte du Green Condom sans payer. Alors inutile de préciser que tous les stratagèmes sont bons !

Dans un premier temps, l'équipe tout entière décide de faire un passage en force. À l'occasion d'une soirée consacrée à Elvis Presley, ils arborent tous la panoplie du King pour s'infiltrer parmi les GoGo Dancers. Seulement, au moment de se donner sur scène, la supercherie a été éventée. La Titia ayant mis la patate qui devait lui servir d'illusion masculine à l'arrière de son slip, on a eu vite fait de se douter de quelque chose au premier rang, sans compter la flambée de poils qu'elle s'était implantée sur la poitrine ! Il a fallu qu'une vieille dame s'évanouisse à la vue de Titia en train de se déhancher la patate aux fesses pour que tout le monde soit foutu à la porte.

Qu'à cela ne tienne, s'ils n'arrivaient pas à rentrer en groupe, ils allaient tenter leur chance en duo. Tuco et Petro Solex, au firmament de la mode Beauf, tentèrent d'attirer des groupies dans leur filet percé afin que le sésame soit efficace, mais Petro Solex ne put s'empêcher d'avoir les pieds fumants, les yeux exorbités, les reins bloqués et la bave aux lèvres, si bien qu'une des jeunes filles présentes, ayant perdu ses lentilles de contact, s'accrocha à son coup pensant que c'était son homme. Rarement sollicité de la sorte, il ne put réprimer un cri de dalmatien en rut à qui on vient d'exciser une couille. Bref, un cri inhumain qui mit la puce à l'oreille du videur... qui vida tout le monde.

Un quart d'heure plus tard, les sens en alerte, il remarqua immédiatement que le couple d'acrobates qui s'amenait n'avait pas l'habitude d'être ensemble. En dépit des efforts de costumes et de souplesse de Kyo et Titia, la pilule passa très mal.

Épilogue

Finalement, Kyo, désespéré de ne pouvoir rentrer à l'endroit même où il avait donné rendez-vous à tous les routiers rencontrés sur les aires de repos de la route 66, décida de livrer son corps non pas à la science, mais à la physionomiste de la boîte. C'est la dernière photo du couple, car depuis nous sommes toujours à la recherche de Kyo. Des témoins racontent avoir entendu un gloussement inhumain juste après un grand fracas terrible.

Seul le Tuco, fidèle à sa réputation à trouver consolation sur la plage de Palm Beach...

Mais où est passé Kyo, tel sera le sujet du prochain épisode de Troubadour, Poire et Cétacé...

LPN LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Comme je vous l'expliquais dans mon édito, le prochain Dreamzone ne sortira pas avant un certain temps. Et pour cause, nous n'allons pas vous rédiger 125 pages multiconsole et sept pour la Dreamcast. L'actualité du mois prochain est minable. Autant s'abstenir et attendre patiemment la sortie des futurs hits Dreamcast. Eh oui, la console s'arrête en mars 2002, il était évident que nous ne tiendrions pas plus longtemps. Il faut se faire une raison. Mais je suis tout de même ravi d'avoir pu, avec l'aide de mes trois autres confrères, bourrer ce vingt-huitième numéro.

Kyo

PROPELLER ARENA

Eh oui, si tout se passe bien, d'ici plusieurs semaines devraient débarquer le shoot de Sega. Même si ce dernier semble un peu trop arcade et foutoir à mon goût, il est fun et sa 3D est plus qu'honnête. Vous ferez des loopings le plus souvent possible, passerez sous des ponts, exécuterez des slaloms en ville, tout ce qui fait le charme d'une simulation d'avions. On attend le verdict.

TENNIS 2K2

Nous ne pourrons soulever la jupe d'Anna Poupée Kournikova, mais il débarque et c'est l'essentiel. L'ancien commençait à saouler la moitié des joueurs Dreamcast et nous n'attendions qu'une chose : les fifilles. Nous voilà servis et il est temps de découvrir les nouvelles animations et possibilités de ce second opus. Prions pour que le bruit de la balle soit amélioré et qu'il soit légèrement moins arcade.

LE NUMÉRO 29 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DE DÉCEMBRE 2001

Publié par FJM
Communication et Publications
3, ter rue d'Arsonval 75015 Paris
Téléphone : 01 40 64 08 60
Fax : 01 40 64 06 59
www.FJMPUB@aol.com

Principaux actionnaires :
JEAN-MARC CHEMLA & FRANCK CHEMLA
Directeur général : FRANCK CHEMLA
Directeur administratif, financier et de la publication :
JEAN-MARC CHEMLA
Responsable du personnel et comptabilité :
LAURENCE HELAL

Directeur du développement international :
OLIVIER DORCHE
Directeur commercial :
LAURENT AMAR TEL : 01.43.22.00.35
Assistant commercial : NICOLAS COUPEZ

Direction artistique : FRANCK CHEMLA ET STÉPHANE MACHELART

Abonnement et anciens numéros :
Tel : 01 43 22 00 35

Secrétaire de rédaction : CÉLINE MARSALA
Correction : ISABELLE BRIQUET

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : CEDRIC DEVOYON
Rédacteurs/pigistes : ALEXANDRE FAURE, LAETITIA SODOYER, CEDRIC MELON.

Responsable du service PAO :
STÉPHANE MACHELART

Conception Graphique : FRANCK CHEMLA
Maquettes : PASCAL DUCREY, ROMAIN TILLET, GUILLAUME DUBOIS
Illustrations : WILLIAM RAVIN

Responsable du service Multimédia et Internet : OLIVIER DORCHE

Photogravure : MARIE BLEUE
Impression : RIVADENEYRA, MADRID ESPAGNE
Distribution : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE

Issn : EN COURS
Commission paritaire : EN COURS
Dépôt legal : À PARUTION

© FJM Communication et Publications. Tous droits de reproduction réservés pour tous les pays et sur tout support papier et on-line. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit sans autorisation écrite de FJM Communication et Publications.

Groupe fjm Communication & Publications

LES EDITIONS FJM COMMUNICATION ET PUBLICATIONS
FANTASTIQUE ZONE - HARDCOREGAMER5 - LE MEILLEUR DES LOGICIELS - BIBLE DES TIPS - L'ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET DVD HOME - REALITY SHOW - PCGAG.NET GAMEPLAY RPG - NET SHOWBIZZ - NET EXTREME - DREAMZONE - MONSTER MAG OTAKU - SOS PLAY - PLAY 2 - DVD USA - GAMES KID - NET FOULES ACTU ET SOLUCES 64 - KABUKI - CUBEZONE

571 LOGICIELS

POUR TOUS LES GOÛTS !

59 F - En vente chez votre marchand de journaux

Le mag 100 % Japon - 100 % Passion

Le magazine + son CD - 35 F seulement

en vente chez votre marchand de journaux